LASER RAYS AND PURPLE SKIES

Lotek64

#61 / DEZEMBER 2020

mac of tugcs: Mein Leben mit dem Commodore 64

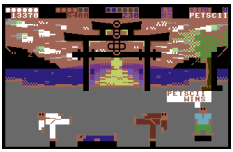
Computerliebe

SEITE 04

BeamRacer

Ein Copper für den C64

SEITE 14



Interview mit Andy aka Shine

PETSCII-Pixelkunst

SEITE 20

Österreichische Werbespiele der 90er-Jahre

Bahn, Bank, Bundesheer

SEITE 32

Unboxing-Party in Übersee

Super Mario Lego

SEITE 24

Bücher über britische Softwarehäuser Ocean und U.S. Gold

Software-Geschichte(n)

SEITE 45

#61, Dezember 2020 www.lotek64.com info@lotek64.com ISSN 2307-7085

DIE REDAKTION

ARNDT
adettke@
lotek64.com

GEORG
redaktion@
lotek64.com

MARLEEN
marleen@
lotek64.com

MARTIN
martinland@
lotek64.com

STEFFEN
steffen@
lotek64.com

JENS
jens@
lotek64.com

IMPRESSUM

Herausgeber, Medieninhaber:
Georg Fuchs
Waltendorfer Hauptstr. 98
A-8042 Graz/Österreich
E-Mail: info@lotek64.com

Web: Jens Bürger
Lektorat: Arndt Dettke
Hosting: vipweb.at Thomas Dorn

LARS
lars@
lotek64.com

KLEMENS
klemens@
atelier198.com

*SIEHE LO*BERT #41, LOTEK64 #55

LIEBE LOTEKS!

Die 61. Ausgabe von Lotek64 erscheint am Ende eines Jahres, das wir uns wohl alle anders vorgestellt haben. Auch wenn es angesichts der großen persönlichen, gesundheitlichen und wirtschaftlichen Probleme, die mit der Covid-19-Pandemie verbunden sind, ein Nebenschauplatz ist: Die vielen regelmäßigen Treffen, Computermessen und Veranstaltungen aller Art, die für eine lebendige Szene so wichtig sind, fanden in diesem Jahr in sehr kleinem Rahmen statt oder mussten abgesagt werden.

Einen Stillstand hat es aber nicht gegeben. Das zeigen viele neue neue Projekte, von denen wir einige wenige in der 61. Ausgabe von Lotek64 vorstellen – unter anderem nimmt Rainer Buchty den C64-Copper Beam Racer unter die Lupe, während sich Marleen Super Mario Lego angeschaut hat. Im ersten Teil von „Mein Leben mit dem Commodore 64“ erzählt mac of tugcs, wie ihn der Brotkasten geprägt hat, bevor wir uns mit dem PETSCII-Künstler Shine über ein Genre sprechen, das derzeit ungeahnte Popularität genießt.

Ich hoffe, dass wir mit der neuen Ausgabe für ein bisschen Unterhaltung an langen Winterabenden sorgen können. Passt auf euch auf, bis zur nächsten Ausgabe von Lotek64!

Georg
(für die Redaktion)

INHALT

Redaktion, Impressum, Lo*bert 2
Editorial, Inhalt 3
Mein Leben mit dem Commodore 64 4
mac of tugcs
Beam Racer: Ein Copper für den C64..... 14
Rainer Buchty
Schreibmaschine Commodore SQ-1000 18
Simon Quernhorst
„Einfach anfangen und nicht aufhören“ 20
Interview mit PETSCII-Künstler Andy AKA Shine
Super Mario Lego im Test 24
Marleen
Kurzmeldungen 29
Retro Treasures: Cubic Ninja (3DS) 30
Simon Quernhorst
Österreichische Werbespiele der 90er 32
Martin Brunner
30 Jahre TRSI – eine echte Szene-Größe 36
Lars „Ghandy“ Sobiraj
Buch: Computer in der DDR 41
Georg Fuchs
Lesestoff für den Winter 43
Bücher über Ocean und U.S. Gold 44
Georg Fuchs
Adventure: The Curse of Rabenstein 53
Georg Fuchs
BASIC-Programme, nicht verrückt..... 55
Holger Vehrs
Commodore-Treffen Graz $32 56
Martinland
C=Meeting Wien 2020 trotz(te) Corona 57
Newsticker 58
Tim Schürmann
Versionscheck 67
Tim Schürmann
Videogame-Heroes: Captain Pawstrong..... 68
Georg Fuchs

Biographie eines Commodore-Users (Teil 1)

Mein Leben mit dem Commodore 64

Eine Biographie. Unendliche Seiten. Wir schreiben das Jahr 2020 n. Chr. Dies sind die Abenteuer eines treuen Cevi-Besitzers, der mit Computer, Joystick und Diskettensammlung mehr als 30 Jahre unterwegs ist, um virtuelle Welten zu entdecken, unbekannte Utilitys und neue Hardware-Erweiterungen. Mit Schraubenzieher und Lötkolben dringt er dabei in Gehäuse vor, deren Innerstes er vorher noch nie gesehen hat. (Teil 1 von 2 – Fortsetzung in der nächsten Ausgabe von Lotek64)

von mac of tugcs

Ganz sicher weckten Serien wie Raumschiff Enterprise und Knight Rider[1] als Kind mein Interesse an Computern. Aber im Alltag schien diese Technik unerreichbar zu sein – zum anderen auch schwer nachvollziehbar, da die dargestellten Rechner nur per Sprache gesteuert wurden. Interessanter war da schon mehr die Schaltkonsole der Enterprise, die per Handeingabe bedient wurde. Mein erster Computer war also passenderweise ein Taschenrechner, Modell Elite 6001 mit grünen Leuchtziffern, den mir mein Opa schenkte.

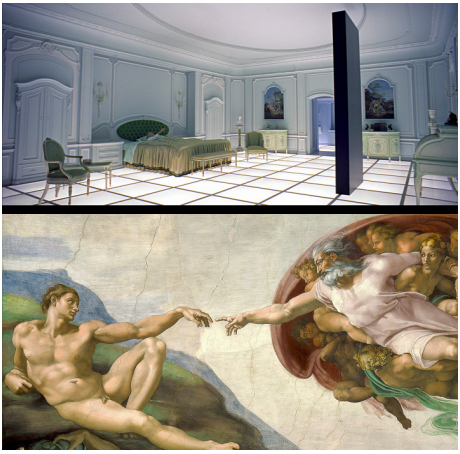
Sprechende Autos und grinsende Taschenrechner

Natürlich durfte ich den nicht in der Schule benutzen, was für die popeligen Matheaufgaben auch nicht wirklich nötig war. (Worüber sich manche Lehrer alles aufregen können… also über den Taschenrechner, nicht über ihre langweiligen Aufgaben.) Stattdessen fanden wir lieber heraus, welche Zahl einem Buchstaben ähnelte, wenn man den Taschenrechner auf den Kopf stellte (z.B. 77345). Diese Experimente brachten skurrile Textaufgaben hervor, die unter uns vor allem während des Unterrichts kursierten. Während wir uns schwertaten, Gedichte auswendig zu lernen oder uns an die Hausaufgaben zu erinnern – diese kleinen Tricks vergaßen wir so schnell nicht und wiederholten sie immer wieder, um andere damit zu verblüffen. Beispiel: „Ein 18-jähriger Enkel und seine 85-jährige Oma gehen mit dem 40-jährigen Vater für 69 Pfennig einkaufen. Und weil ihnen das so gefallen hat, machen sie das gleich zweimal. Wo sind sie gewesen?“ (18854069 x 2 = ehemalige Berliner Supermarktkette).

Im Zuge der sich immer mehr verbreitenden (uns angeblich verdummenden) „elektronischen Rechenhilfen“ gab es bald das baugleiche Pendant – den Little Professor. (Ohne Zweifel von der „Vereinigung taschenrechnophober Mathelehrer“ in Umlauf gebracht.) Ein elektronischer Besserwisser, der beharrlich jede Grundrechenart verweigerte, dafür umso lieber unter Zeitdruck Matheaufgaben stellte, bis die Batterien glühten. Der Versuch, den

vom Leben gelangweilten Schüler durch einen lustigen Professorkopf im Display zu weiterer Selbstgeißelung anzutreiben, scheiterte kläglich an dessen lächerlicher Animation: Nach korrektem Ergebnis grinste der Kopf dämlich zur Belohnung, wobei er rhythmisch die Augenbrauen hochzog. Hatte man die Aufgabe nicht in der vorgegebenen Zeit gelöst, schaute der Kopf streng, indem er die Mundwinkel und Augenbrauen nach unten zog. Das Gerät war so aufregend wie eine Nachhilfestunde und langfristig nur für Streber geeignet, die zuhause gegen sich selbst im Vier-Ecken-Raten[2] gewinnen wollten.

Bis zu diesem „Spielzeug" waren Computer für mich wie gute Freunde, die einen die Hausaufgaben abschreiben lassen. Stattdessen festigte dieser elektronische Sklaventreiber nur die Abneigung gegen freizeitfeindliche Lehrkörper. Im Gegensatz zu computerbedingten Problemen wie in Odyssee 2001 und Terminator 2 meisterte ich das Problem auf kindliche Weise: Ich ließ den kleinkarierten Professor seine Aufgaben selber lösen und ging Schaukeln.



■ Stanley Kubricks Filmklassiker *2001: Odyssee im Weltraum* aus dem Jahr 1968

Bauen mit Lego war aber noch besser! Standen anfänglich noch Projekte wie Einfamilienhäuser oder Burgen ganz oben auf der Liste, wurden diese bald durch mehr oder weniger aufwändige Raumschiffe und Raumstationen abgelöst. Mit der Zeit kamen auch einige „Terminals" als Zubehör dazu. Die Computer-Modelle setzte ich in eine selbstgebaute Raumstation ein, die wie ein Puppenhaus auf der Rückseite zum Hineingreifen offen blieb. In einem unbewachten Moment riss sich mein jüngerer Bruder – kaum älter als drei Jahre – die technischen Herzstücke samt weiterer Sonderausstattung für seine eigenen Bauten unter den Nagel. Der Kampf war hart, aber kurz... und ich wieder im Besitz des technischen Equipments, das ich nun wie meinen Augapfel hütete. (Wobei eines der Terminals wirklich meinem Bruder gehörte. Kinder können so gemein sein!)

Ein weiteres einschneidendes Erlebnis ergab sich bei einem Besuch bei meinen Großeltern. Ich war 10 oder 11, da lernte ich dort FP kennen, dessen Vater eine riesige Modelleisenbahn besaß. Unter der Eisenbahnplatte hatte sich FP aus Pappkartons und Decken die Räume eines Raumschiffs nachgebaut. Ich war begeistert von diesem unterirdischen Spielplatz! Aber noch viel mehr von der Möglichkeit, endlich die ersten drei Teile von Star Wars[3] sehen zu können – denn FPs Eltern besaßen einen Videorekorder! Meine Eltern waren erst dagegen (warum auch immer), ließen sich aber dann von FPs Mutter überreden, dass ich die Videos schauen und aufgrund der Filmlängen auch bei FP übernachten dürfe. So sah ich zum ersten Mal alle bisherigen Star Wars- und Star Trek-Kinofilme[1] innerhalb von zwei Tagen. (Auch Fernsehmarathon will beizeiten gelernt sein.) Ich hatte den Schritt in eine größere Welt getan – und nur widerwillig tauchte ich aus diesen Universen wieder in das reale Leben auf.

Das Interesse an Elektrik und Elektronik blieb meinen Eltern nicht verborgen und so

schenkten sie mir einen kleinen Baukasten mit einfachen Schaltelementen (Klingel, Weiche, Glühbirnen) zum Anschluss an eine 4.5V-Batterie, die ich mit bereits vorhandenen Lego-Lämpchen kombinierte. Bald hatte ich also nicht nur meine Lego-Station mit Innenbeleuchtung ausgestattet, auch eine Alarmanlage bewachte meine heiligen Hallen – obwohl das weder meinen Bruder noch den Rest meiner Familie am Betreten meines Zimmers hinderte! Ein Jahr später schenkte mir mein Onkel zwei Kosmos-Baukästen. Die umgebaute Alarmanlage bewachte nun meinen „Tresor“ (einen ehemaligen Puppenschrank meiner Schwester, jetzt mit Vorhängeschloss gesichert) und eine weitere Schaltung die Feuchtigkeit meiner Blumentöpfe, in denen ich (leider erfolglos) Erdbeeren und Gemüse ausgesät hatte.

Spielautomaten und Spielkonsolen

Die ersten Videospiele waren für mich die Arcade-Automaten in der schwimmbadeigenen Kneipe, wo wir uns die verbrauchten Kalorien in Form von Süßigkeiten und Pommes schnell wieder nach dem Training zurückholten. (Wie zerronnen, so gewonnen!) Am meisten faszinierte mich, dass man eine Figur mit einem Joystick über einen Bildschirm bewegen konnte – ohne das selbst tun zu müssen. Weitere Spielautomaten wie Pac-Man, Ghosts´n Goblins, Arkanoid, Pac-Land, Paperboy und Mikie entdeckte ich im Familienurlaub auf unserem italienischen Campingplatz. Leider blieben die Spiele für mich weitgehend unspielbar, da ich mein kleines Taschengeld doch lieber mehr in reale Belohnungssysteme investierte – z.B. in einen Kaugummi-Automaten, bei dem man einen Kaugummiball durch ein Labyrinth geschickt um Lochfallen herum durch Kippen des Spielfeldes bis zum Ausgang manövrieren musste.

■ Erste Videospiel-Erfahrungen in der Kneipe: Mikie (Konami, 1984)

■ Atari 2600: Videospiele im Wohnzimmer

Zum Glück stand bei zwei Schulfreunden (VK und MJ) aber bald ein Atari 2600 im Wohnzimmer. (Ihren Vätern sei Dank!) So konnte ich die bis dahin verpasste Aracde-Erfahrung mit Pitfall, Tennis, Enduro Racer, Pac-Man, Dig Dug oder Das Imperium schlägt zurück kostenlos nachholen. Zur gleichen Zeit waren viele der sogenannten Telespiele (Game & Watch u.ä.) in Umlauf. Am besten gefiel mir die Variante von Donkey Kong mit aufklappbarem Doppelbildschirm. Das Ding lieh ich mir während einer Klassenfahrt von einem Freund in der Hoffnung aus, er würde

es bald nicht mehr vermissen – was nicht wirklich funktionierte! („Hast DU nicht noch mein Telespiel???“ – „Äh… doch. Aber ich glaub, die Batterien sind alle! Und wo hab ich´s nur hingelegt…?“)

Ich besaß leider keinen dieser LCD-Piepser, bis meine Schwester ein billiges Plagiat geschenkt bekam. Bei diesem mussten Fallschirmspringer mit einem U-Boot vor einer Krake gerettet werden. Den komplexen Spielverlauf (Steuerung links-rechts, Schwierigkeitsgrad langsam oder schnell) ergänzte ich bald durch eine Kamikaze-Variante, in der die Rate der unfreiwilligen Tiefseetaucher signifikant anstieg, um die arme Krake vor dem Verhungern zu retten… Merke: Wenn´s langweilig wird, werden Kinder destruktiv!

Die Atari-Force

Dem ersten Homecomputer begegnete ich dann auf dem Kindergeburtstag eines Schulfreundes, dessen Vater einen Atari 400 besaß. Nur kurz, aber immerhin, durften wir Gin FIght spielen und den Computer über das Sprachmodul etwas sagen lassen. Donnerknispel! Gegen das monotone Piepen der Telespiele und die Blockgrafik des Atari 2600 war das Eingeben von Noten und Wörtern, die der Computer danach mit blecherner Stimme aus dem Lautsprecher krähte, ein technischer Quantensprung!

Nach dem Schulwechsel lernte ich in meiner neuen Klasse AD kennen, der einen Schneider CPC mit Monochrom-Bildschirm und Kassettenlaufwerk besaß. Das Gehäuse mit dem eingebauten Kassettenlaufwerk sah schon sehr computermäßig aus, aber die langen Ladezeiten der Kassettenspiele schmälerten den guten Eindruck. Ich war das schnelle Plug´n Play der Atari-Konsolen gewöhnt. Den CPC kannte ich bereits aus der Computerecke von Karstadt-Hermannplatz, damals noch im Verbindungsgang zur gleichnamigen U-Bahnstation untergebracht. Das Kaufhaus lag nicht nur bequem auf dem Heimweg, sondern war oft auch erster Lichtblick nach Schulschluss. Durch die nahe Lage zum „Tempel der Glückseligkeit“ (Kaufhaus) erhielt der „Temple of Doom“ (Schule) wenigstens ein ausgleichendes Gegenüber. Wobei sich die schmerzhaften Begehren bei beiden (hier die unerreichbaren Wünsche, dort die unerreichten Schulnoten) die Waage hielten.

Die Würfel sind gefallen!

Neben Computerspielen besaß AD aber auch einige Rollenspielbücher der Reihe Einsamer Wolf, die er mir freundlicherweise nicht schenkte, aber auslieh. Vorher hatte ich schon die Rollenspielbücher von Steve Jackson und Ian Livingstone kennengelernt, die ich mir zu Anfang noch aus der Bücherei auslieh und später dann auch kaufte. Die Micky Maus brachte damals ebenfalls zwei Rollenspiel-Comics (Taran und der Zaubersumpf / Taran und der schwarze Kristall) als Extras heraus, in denen man ganz ähnlich den weiteren Verlauf der Handlung durch Würfeln und die Auswahl von Textabschnitten bestimmen konnte. (Kennt jemand eigentlich noch Flipsiders, die faltbaren Brettspiele in Form einer Audio-Kassette? Da gab´s auch mal eine Art Rollenspiel: Drachenkampf…!)

Begeistert von dieser Interaktivität, schrieb ich mit 13 Jahren ebenfalls ein Fantasy-Rollenspiel (Die heilige Quelle) nach diesen Vorlagen. Dazu klebte ich mehrere DIN-A4-Seiten zu einem Teppich zusammen, auf dem ich Räume, Abzweigungen und Verknüpfungen festhielt. Das Spiel umfasste am Ende mehr als 200 Abschnitte, die ich in zwei DIN-A4-Mathehefte übertrug. An einem langen Nachmittag wählte ich VK dann als telefonischen Testspieler an. (Und es gab damals noch keine Flatrate!) Leider vernichtete ich danach alle Produktionsnotizen. (Was für ‘ne bescheuerte Idee!) Filme

wie Platoon und die Serie ´Nam – Dienst in Vietnam weckten mein Interesse am Vietnam-Konflikt. Erste Arbeiten an einem weiteren Rollenspiel, in dem man als US-Soldat gegen den Vietkong hätte kämpfen müssen, verwarf ich aber bald wieder aus moralischen Bedenken. Und noch aus einem anderen Grund…

Olle Kisten – tolle Kisten

Denn VB, ein Bekannter, schenkte meinem Vater einen ausgemusterten PET 2001, vermutlich, um unseren technischen Rückstand auszugleichen (mein Vater benutzte beruflich immer noch eine Schreibmaschine). Leider war der Rechner defekt und besaß auch kein Laufwerk. Darum wurde er bald gegen einen Heath Zenith mit Doppellaufwerk ausgetauscht, auf dem ich zwar nur die Meldung SYNTAX ERROR produzieren konnte – aber beim Herumtippen auf der Tastatur fühlte ich mich, als würde ich die Enterprise steuern.

Zurück zu AD: Der wechselte nach einem Jahr schon wieder die Schule. Dafür rückte MT in meine Klasse nach, der aber bald nach dem Fall der Mauer mit anderen Neuen in die Nachbarklasse abgeschoben wurde. Die Freundschaft mit MT sollte für einige Jahre eine der wichtigsten werden… denn MT besaß auch einen Commodore 64 – ein Computer mit der bisher besten Grafik und einem tollen Sound. Nachdem ich das erste Mal The Last Ninja II,

▪ „Ich wollte – nein, musste – auch so einen Cevi haben.“

Salamander, Test Drive, Wizard, Loderunner und die Portierungen der Automatenspiele Pac-Land, Arkanoid und Ghosts´n Goblins gespielt hatte, wollte – nein, musste – ich auch so einen „Cevi“ haben, obwohl der Rechner 1988 schon veraltet war. Ein klarer Vorteil war die Quelle kostenloser Spiele durch MT. Und dieser blaue Startbildschirm mit dem geduldig blinkenden Cursor, auf dem man sofort in BASIC loslegen konnte!

Überraschenderweise musste ich meine Eltern von meinem Wunsch nicht groß überzeugen. Für sie war trotz aller Skepsis klar, dass die junge Generation schon früh die Bedienung von Computern lernen müsse, da wir zukünftig mit diesem Medium arbeiten und leben würden. Wann ich aber meinen Cevi bekäme, das stand noch in den Sternen. (Die mir bis heute nicht besonders ratsam scheinen, sondern eher durch audiophobe Abwesenheit glänzen.) Um meinem Schicksal also auf die Sprünge zu helfen, kaufte ich mir auf einem Schul-Wandertag schon mal vorsorglich meine erste Originaldiskette (eine Ausgabe der MagicDisk 09/1989), um jederzeit gewappnet zu sein. Mein Klassen-/Mathelehrer spottete, ich hätte ja noch nicht einmal einen Computer und überhaupt würden die Dinger nur dumm machen. (Mir doch egal! Schlechter als die derzeitige Note konnte ich sowieso nicht mehr werden!)

Einige Blablas später staunte ich bei MT über das „magische“ Computermagazin. Zum ersten Mal las ich längere, von Musik begleitete Texte auf einem Computer. Solche Art „elektronischer Musik“ kannte ich bis dahin nur von Jean-Michel-Jarre-Schallplatten und von der Gruppe Kraftwerk aus dem Radio. Für den Zenith (wie auch für meinen erhofften C64) schenkte mir VB eine Menge gebrauchter 5¼“-Disketten, die ich in mühseliger Kleinarbeit mit einem Radiergummi von ihren alten Etiketten befreite. MT bat ich um das Kopieren

meiner Lieblingsspiele. Er lieh mir auch sein Buch Programmieren für Kids, aus dem ich mir zuerst die wichtigsten Befehle (LOAD“$“,8 / LOAD“*“,8 / RUN etc.) säuberlich auf Karopapier abschrieb. Kein Diktat, kein Aufsatz und kein Brief haben jemals davor oder danach solch eine saubere Handschrift von mir gesehen. Es fehlte eben nur noch mein eigener Cevi!

Und dann kam Weihnachten 1989. Als sich die Wohnzimmertür öffnete, hatte ich die Bescherung: Da warteten ein neuer C64-II (Modell „Türkeil“), eine Floppy 1541-II und ein (bedauerlicher) Monochrom-Monitor nur noch darauf, endlich eingeschaltet zu werden! Floppy und Monitor sollte ich noch mit Hilfe meines Taschengelds abbezahlen. Noch an Heiligabend diskutierte ich mit meinem Vater den Umtausch des Monochrom-Monitors gegen einen günstigen Farbmonitor. Wie sollte ich sonst das Menü der MagicDisk steuern oder farbige Bilder malen können, wenn alles nur grau in grau wäre? Nur zu gern hätte ich einen Commodore-1084S-Monitor gekauft, der war aber teurer und zurzeit nicht vorrätig.

Mit dem gesparten Geld spendierte ich meinem Cevi (also mir) einen Competition-Pro-Joystick und die grafische Benutzeroberfläche (Uiiii, eine GUI) GEOS Zwopunktnull. Während des Winterurlaubs überzeugte ich meine Eltern außerdem vom absolut notwendigen Kauf einer Datassette. Auf die etwas zweifelnde Feststellung, dass ich doch schon ein Diskettenlaufwerk besäße – wozu ich jetzt noch ein Kassettenlaufwerk bräuchte – erklärte ich, dass man eine Datassette ja anders programmieren und ich doch den Umgang mit Computern in jedem Bereich lernen müsse. Vor allem aber fand ich das Bandlaufwerk irgendwie mystisch: Es gab kein Directory wie bei Disketten und der Inhalt einer Kassette blieb damit unsichtbar. Einfach genial, dass man auf langweiligen Hörspielkassetten nun prima Spiele abspeichern konnte! Abgesehen davon wollte ich überhaupt alles besitzen, was es an Hardware für den C64 gab und seine Möglichkeiten erweiterte. (Haben ist geil! Gibt es ein besseres Argument?)

Bald folgten eine Maus für GEOS („Ohne die kann man das nicht benutzen!“) und als Programmierhilfe „Das große Commodore 64 Buch“ von Data Becker. Vermutlich waren meine Eltern in der Verzweiflung über meinen kläglichen Klavierunterricht einfach nur froh, dass ich mich nun doch für ein Gerät mit Tasten interessierte. Sie hofften sicher auf einen Synergie-Effekt – der leider ausblieb. Nachdem ich meinen C64 erstmal grundsätzlich eingerichtet hatte, begannen die ersten Programmierversuche. Mein erstes Basic-Programm bestand – wie bei so vielen Anfängern – aus den Zeilen:

```
10 PRINT "HALLO"
15 GOTO 10
```

Als längere Listings folgten dann WÜRFELSPIEL und GUESS MY NUMBER aus dem C64-Handbuch und ein Kopierprogramm aus dem Computerbuch für Kids mit der umfassenden Bezeichnung MENUE (der Name ist Programm). Selbstständig programmierte ich eine Telefonliste und eine Art „Taschenrechner“ für Grundrechenarten, den ich – wie sollte es anders sein – Little Professor nannte. Später folgten Listings aus dem 64‘er Magazin. MT schenkte mir zu Beginn meiner Computerei eine zerlesene Ausgabe (09/1989).

Ich beschloss, die Kindheit endgültig hinter mir zu lassen und meine Eltern wieder mal von einem dringend notwendigen Schritt, in diesem Fall vom Abonnement der 64‘er zu überzeugen – bei gleichzeitiger Kündigung des YPS-Abos, das ich erst ein paar Monate zuvor mühsam im Austausch gegen das Kindermagazin Flohkiste/Floh durchgedrückt hatte. Die

neue Lektüre weckte auch neue Begierden: Die in jeder Ausgabe kaum übersehbare (weil doppelseitige) Werbung für das Action Replay VI war Vorlage für regelmäßige Tagträumereien während langweiliger Unterrichtsstunden. Ich malte mir aus, wie leicht und schnell ich mit diesem Modul Spiele laden, cheaten und „cracken“ könnte. Und weil das alles irgendwie nicht mit Mädchen ging, setzte sich kurzzeitig eine Handvoll verdrahtetes Plastik gegen pubertierende Geschlechtshormone durch.

Ein halbes Jahr später schenkte mir mein Onkel die begehrte Plastikschachtel zur Einsegnung. Ich war entzückt! Weder Stereo-Anlage noch Bargeld konnten da mithalten! DOCH, es gibt die Computerliebe,von der Paso Doble singen.[3] Wie bei jeder jungen Liebe gab es aber auch einige Enttäuschungen: Tusker ließ sich nicht von Kassette auf Diskette kopieren. Als Lösungsweg blieb nur der moduleigene Freezer, mit dem ich die Level als selbststartende Files einzeln auf Disk abspeicherte. Wie bereitwillig Eltern und andere Erwachsene doch meine Computer-Romanze unterstützten! Sie wussten anscheinend nicht, was sie da taten. Das sollte sich ändern…

Voller Spieltrieb voraus!

Im ersten Jahr kopierte und spielte ich alles, was mir nur irgendwie in die Finger kam. Aber an einige Spiele kam man einfach nicht ran – es blieb nur Kaufen übrig. Durch Demoversionen und Longplays in der 64‘er wusste ich von Spielen wie X-Out, Turrican und anderen Neuerscheinungen. Allein der hohe Anschaffungspreis von jeweils 50,- DM hielt mich vorerst ab. Zwar hatte ich meinen Eltern versprochen, nur mit ihrer Erlaubnis mein Sparbuch zu schröpfen – doch in diesem Fall ahnte ich die Absage… Das mit Schwitzehändchen abgehobene Geld brannte in der Tasche, aber das Begehren schrie dem schlechten Gewissen immer nur „Freude! Unendliche FREUDE!“ entgegen.

Ich pilgerte zum bereits beschriebenen Konsumtempel meines Vertrauens, um der heißersehnten Reliquie dort habhaft zu werden. Doch statt Erlösung hieß es: „Ausverkauft!“ Ich verlor ein Leben – und machte mich auf zur Quelle-Filiale in der Karl-Marx-Straße. Aber auch hier: Game Over! Es wäre eine Bestellung möglich, die würde aber zwei Wochen dauern… Das Schicksal schien sich gegen mich zu wenden, wie ich mich gegen die elterlichen Anordnungen. Ich fand Trost bei dem Gedanken, dass die Wartezeit wenigstens in die Zeit des Sommer-Zeltlagers fiel. Und mein Gewissen beruhigte ich damit, dass ich das Spiel ja auch immer noch nicht wirklich gekauft hätte… Noch mit Moos und Zecken behangen fuhr ich nach Ferienende gleich zu Quelle – und hielt fiebernd dann tatsächlich mein eigenes „Ixout“ in der Hand.

Schon in der U-Bahn las ich die Spielanleitung für den U-Boot-Shooter durch. Als die animierte Startsequenz mit Sprachausgabe auf meinem heimischen Cevi erschien, verflog der letzte Zweifel an der Rechtschaffenheit meines Kaufs. Ab jetzt hatten MT und ich wieder viel zu tun – nämlich die Welt retten! Bei diesem noblen Ansinnen musste die Schule ganz klar auf Hausaufgaben warten! Am nächsten Tag spielten wir die ersten Level gemeinsam im Wechsel an. MT schaffte es als erster von uns beiden mit dem höchsten Highscore bis zum Ende – worum ich ihn sehr beneidete. Mit schweißnassen Händen gelang mir danach aber auch noch der Sieg über den Endboss.

Als zweites Originalspiel hielt Turrican Einzug in meine Sammlung. Auch diesmal ließ mich Karstadt wieder im Stich. Also fuhr ich mit meinem Freund „Zecke“ zu einer weiteren Filiale in der Wilmersdorfer Straße am anderen Ende von Berlin. Das Kaufhaus lag ebenfalls auf seinem Heimweg nach Kladow. „Zecke“ war ein großer Last-Ninja-Fan und wollte eines Tages selbst Ninja werden. Er besaß da-

■ Macht nicht einsam: Turrican

für auch schon einen der beiden schwarzen Ninja-Handschuhe, von denen der zweite erst nach einer besonderen Reifeprüfung verliehen werden würde, wie er mir unter dem Siegel größter Verschwiegenheit erzählte. (Wer sagt, dass Computerspiele die Fantasie zerstören?)

Zurück zum Glück: Nach langer U-Bahn-Odyssee angekommen, bat ich vor dem Kauf um eine Funktionsprüfung auf einem der ausgestellten C64. Der Verkäufer schaute uns misstrauisch über die Schulter, während ich souverän die Spiel-Box öffnete und selbstsicher LOAD"*",8,1 eingab. Der Bildschirm wurde schwarz – und blieb schwarz! Die Floppy hörte auf zu surren und wir dachten, das Spiel wäre abgestürzt. Schon wollte ich mich beim Verkäufer beschweren, aber der war gerade mit einem anderen Kunden beschäftigt. Wir starteten einen zweiten Versuch. Wieder stoppte die Floppy nach kurzer Ladezeit. Ich drehte den Monitor lauter – und ein hämisches Lachen dröhnte aus dem Lautsprecher durch die ganze Abteilung. („Another day, another cry – but remember: Shoot or die! HAHAHAHA!") Einige Kunden drehten sich verärgert zu uns um. Egal! Wer sagt, dass man Glück nicht kaufen kann, hat keine Ahnung von Shopping!

Nach kurzem Heimweg im Zickzack spielten wir bei Zecke das erste Level an. MT und ich beendeten dann nach einigen Tagen das Spiel gemeinsam. Einmal spielten wir zeitgleich auf unseren Rechnern und riefen uns dabei über Telefon Tipps zu. Turrican war das erste Computerspiel, das wir „on-line" als „community" und ohne Modem spielten. Wer sagt, dass Computer einsam machen? Fakt ist, dass viele Freunde und Bekanntschaften gerade erst durch das gemeinsame Spielen und Diskettentauschen entstanden. Zu der Zeit hatte VK seinen Atari 2600 bereits eingemottet. Seine Konfirmation hatte ihm entgegen meiner nicht nur ein Modul, sondern gleich einen ganzen Amiga 500 eingebracht. Turrican II war der Hammer auf dem Amiga! Aber gegenüber der Cevi-Version war ich skeptisch. Doch nach der Lektüre des 64er-Longplays stand bald auch dieses Original in meinem Regal.

Einer anderen guten Tradition folgend fuhr ich im gleichen Jahr auch wieder ins Zeltlager. Da sich in MTs Cevi irgendein Bauteil ins Chip-Nirvana verdrückt hatte, lieh ich ihm meine komplette Anlage für die Dauer der Freizeit, inklusive meiner Neuanschaffung. Drei Tage später erreichte mich im Zeltlager ein Brief, in dem er mir stolz mitteilte, dass er das Spiel bereits geschafft habe und ich von dem Outro begeistert sein würde! Ich verwünschte meine Großzügigkeit! Schließlich war es MEIN Spiel, MEIN Geld, MEIN Computer mit dem ER mir zum Nulltarif den Rang ablief. Meins, meins, meins – alles meins! Mein Neid dauerte einen Tag lang... dann siegten Neugier und Ehrgeiz und ich freute mich auf die gemeinsamen Spielnachmittage nach Lagerende. Wieder daheim, holte ich mir so bald wie möglich meinen Cevi zurück.

Knapp zwei Wochen später, an einem Montagnachmittag um 17.45 Uhr, hatte ich mich nicht nur mit jedem voranschreitenden Level stärker gegen die an Hausaufgaben mahnende Stimme durchgesetzt, sondern auch erfolgreich Morguls Dunkelkammer in eine Freiluftterrasse verwandelt. Mit leichter Verspätung ging ich danach zum Jugendkreis. Es fiel mir schwer, den Bildschirm – aus dem schon eine

halbe Ewigkeit lang die Schlussmusik in voller Lautstärke als Endlosschleife dröhnte – dafür verwaist zurückzulassen. Auf die Frage, warum ich denn so breit grinsen würde, versuchte ich die Rettung der Welt in sachlichen Worten zu beschreiben. Die Reaktion aus Unverständnis und Spott ertrug ich als Profi-Gamer souverän. Was wussten die anderen schon von den harten und einsamen Kämpfen mit verkrampften Fingern, der Sorge um das letzte Leben oder den möglichen Absturz des Computers kurz vor dem Sieg? In den nächsten Tagen deckte ich noch einmal Morguls Hütte ab, nur um die Musik des Outros von Anfang an auf Kassette aufnehmen zu können. VK hatte mir vorher schon ein „tape" mit den Soundtracks einiger Amiga-Spiele (Blood Money, Xenon II, Unreal u.a.) zusammengestellt, da passte die Mucke wunderbar hinzu.

Sechs – setzen – danke!

Einerseits war es die typisch pubertäre Null-Bock-Phase, die meine schulischen Leistungen negativ beeinflusste. Andererseits spielte ich auch während des Unterrichts heimlich unterm Tisch mit einem neu gekauften Game Boy. Zum Startset mit Tetris kam bald noch Super Mario Land hinzu, das ich in einer langweiligen Französischstunde bis zum Ende durchspielte. Entweder war meine Lehrerin damals zu beschäftigt – oder hatte mich als hoffnungslosen Fall bereits aufgegeben. Der Cevi daheim half auch nicht gerade bei den Hausaufgaben… Ein halbes Jahr später fielen meine Eltern aus allen Wolken, als sie mein Zeugnis sahen…! (Reinhard Mey mit seinem gleichnamigen Lied ist schuld![4]) Es gab nicht nur obligatorischen Ärger, sondern (wer hätte das gedacht?) auch noch Computerverbot, bis meine Schulnoten einen klaren Richtungswechsel (den einzig möglichen) aufweisen würden!

Die erste Runde ging also an den Endgegner Schule. Aber ich hatte ja noch ein Continue übrig und kniete mich danach im Unterricht und mit Hausaufgaben ziemlich rein. Dennoch habe ich während der Zeit heimlich an meinem Cevi gespielt! Meine Eltern überredete ich, die Computeranlage nicht im Keller verstauen zu müssen, damit sie nicht unter Staub oder Feuchtigkeit litt. Den Monitor verpackte ich in seinen Karton, der aus „Platzgründen" weiter auf meinem Schreibtisch stehen durfte. Ich schnitt auf Höhe des Bildschirms eine Tür in U-Form hinein, die ich hinter sinnlosen Notizzetteln verbarg. Entspanntes Spielen war selten möglich, aber ohne meinen Cevi konnte und wollte ich nicht sein – man gönnt sich ja sonst nichts! (Rauchen, Alkohol oder Drogen wären sicher schlimmer gewesen!)

Hilfreich war dabei auch die intensive Computerfreundschaft mit GH aus meiner Klasse. Auf dem Schulhof diskutierten wir oft den Lösungsweg unserer Lieblingsspiele. Dass einige Klassenkameraden sich in den Pausen von uns genervt fernhielten, deuteten wir großmütig als ignorante Verweigerung von Wissensvermehrung. GH besaß neben seinem Cevi auch noch einen Super Nintendo, auf dem wir aber nur selten spielten. (In einem der damals typischen Neuköllner Ramsch-Läden entdeckte ich dafür eine Kopierstation, mit der man Spielmodule auf 3,5"-Disketten auslesen konnte. Die illegale Spielervielfältigung hatte aber ihren Preis: Mit 300,- DM war das Laufwerk doppelt so teuer wie ein SNES. Wer konnte sich das damals leisten???) Als meine Schulnoten nach einem halben Jahr wieder besser wurden, hoben meine Eltern das Computerverbot auf und ich bog in die Zielgerade eines annehmbaren Schulabschlusses ein. ■

Fortsetzung in der nächsten Ausgabe von Lotek64.

[1] *Klassiker der Filmgeschichte*

[2] *Ein mathematischer Wettstreit, in dem*

vier Schüler gegeneinander im Kopfrechnen antreten. Bei richtigem Ergebnis darf der schnellste Ausrufer in die nächste Ecke aufrücken. Sieger ist, wer zuerst wieder in der Ecke steht, aus der er gestartet ist. Vermutlich war es der – aus dem Sportunterricht nicht minder bekannte – „olympische Gedanke", der diese vermeintliche Aufweichung vormalig mittelalterlicher Pädagogik hervorbrachte, die störende Schüler noch demütigend mit dem Rücken zur Klasse in die Ecke verfrachtete. Das vermeintlich aufgelockerte Präsentieren der eigenen Leistungsfähigkeit (ähnlich der öffentlichen Benotung von Hausgaben und schriftlichen Prüfungen) als Wettkampf vor der versammelten Klasse (also die Zurschaustellung am öffentlichen Pranger) wurde hier vom Irrtum abgelöst, dass man sich durch erbrachte Lösung von der Scham gegenüber der versammelten Lerngemeinschaft befreien konnte – sofern man des schnellen Rechnens unter solch sozialem Druck überhaupt noch fähig war oder die Klassenprügel bei evtl. Sieg als „Streber" nach Schulschluss überlebte.

[3] *Paso Doble, Computerliebe (1985): „Die Module spiel'n verrückt! Mensch, ich bin total verliebt. Voll auf Liebe programmiert, mit Gefühl. Schalt mich ein und schalt mich aus. Die Gefühle müssen raus…"*

[4] *Reinhard May, Zeugnistag: „So, jetzt ist es passiert, dacht' ich mir, jetzt ist alles aus, nicht einmal eine 4 in Religion. Oh Mann, mit diesem Zeugnis kommst du besser nicht nach Haus, sondern allenfalls zur Fremdenlegion…"*

Hinweis

Die Namen aller genannten Personen wurden geändert, um die Unschuldigen zu schützen. Es wurden keine Tiere oder Menschen verletzt, dafür aber eine Menge Platinen, Gehäuse und elterliche Anordnungen.

Wer mehr von mac of tugcs lesen will…

…wird unter http://tugcs.de/c64-games/ fündig. Dort gibt es auch das C64-Adventure „Methodist", das wir in Ausgabe #60 (März 2020) vorgestellt haben, sowie andere Adventures kostenlos zum Download. Von Methodist ist auf Anfrage eine Sammlerbox erhältlich.

Ein Copper für den C64

Eines hatte die 8-Bit-Reihe von Atari dem C64 immer voraus: Display-Listen. Erst mit dem Amiga hielt diese Fähigkeit auch bei den Commodore-Rechnern Einzug. Im Jahre 2020 soll nun eine Zusatzhardware erscheinen, die auch dem C64 zu derartigen Fähigkeiten verhilft – der BeamRacer.

von Rainer Buchty

Rasterinterrupts sind das A&O, um den VIC-Chip maximal auszureizen und ihn zu Dingen weit jenseits der originalen Spezifikation zu nutzen. Das Öffnen der Bildschirmränder, Sprite-Multiplexing und der FLI-Grafikmodus sind nur einige Beispiele, welche zeilen- und zyklengenaue Manipulation der VIC-Register erfordern. Die Schwierigkeit liegt hierbei nicht nur im einzuhaltenden genauen Timing, sondern auch der oftmals resultierenden hohen CPU-Last. Der Zeitaufwand für rastersynchrone Programmierung wird daher in sogenannter Rasterzeit gemessen. Diese stellt das Maß dafür dar, wieviele CPU-Zyklen einer Routine überhaupt zur Verfügung stehen.

Bilddarstellung und Rasterzeit

Um das Konzept der Rasterzeit zu verstehen, müssen wir etwas tiefer in die Technik des C64 eintauchen: Ein PAL-C64 ist mit knapp 1 MHz, genauer 985,248 Hz getaktet. Dieser Takt bestimmt die Frequenz, mit der CPU und VIC auf den Systembus und damit das RAM zugreifen können.

Die PAL-Bildnorm schreibt eine Bildwiederholfrequenz von 50 Hz vor, wobei jedes Bild 625 Zeilen beinhaltet. Von diesen 625 Zeilen sind lediglich 576 Zeilen sichtbar, die verbleibenden Zeilen bzw. deren Zeit wird für den Strahlrücklauf klassischer Röhrenbildschirme, d.h. für das Rücksetzen des Elektronenstrahls von der Position rechts unten auf links oben, benötigt.

Der C64 nimmt es mit dieser Norm nicht ganz genau: Statt zweier Halbbilder mit 312,5 Zeilen und 25 Hz Wiederholfrequenz (was man früher als typisches Flimmern insbesondere bei horizontalen Linien wahrnahm) erzeugt er ein Vollbild mit 312 Zeilen und 50,35 Hz Wiederholfrequenz. Röhrenbildschirme waren gegenüber dieser Abweichung hinreichend tolerant, schlimmstenfalls musste der sogenannte Bildfang („Hold“) über den bei jedem damaligen Monitor vorhandenen Einstellregler nachjustiert werden.

Aufgrund des interne Timings des C64 stehen für jede dieser 312 Zeilen prinzipiell 63 CPU-Zyklen zur Verfügung – allerdings nicht immer: Zwar erlaubt das Bustiming der 6510-CPU den verschränkten, kollisionsfreien Zugriff von CPU und VIC auf das RAM, allerdings benötigt der VIC zur Bilddarstellung mehr

Daten, als er im kollisionsfreien Zugriff heranschaffen kann. Wann immer Farbdaten zu holen sind, was typischerweise alle 8 Zeilen – den sogenannten Badlines – geschieht, wird die CPU für 40 Zyklen angehalten. In diesen Badlines stehen der CPU somit nur noch 23 Zyklen zur Verfügung. Für den genannten FLI-Modus, beispielsweise, muss jedoch für jede Videozeile eine Badline erzwungen werden – die resultierende Farbenpracht wird durch starke Einbußen auf Seiten der verbleibenden CPU-Zeit erkauft.

Da auch das Auslösen eines Interrupts bzw. das Betreten und Verlassen einer Interrupt-Routine Zeit kosten, sind Programmierer hier stark gefordert: Nicht nur müssen sie ihre Routinen möglichst kompakt und effizient, sondern im Zweifelsfall auch noch hinreichend zyklengenau formulieren. Dass relative Sprungbefehle (Branches) variable Ausführungszeit besitzen, je nachdem, ob der Sprung genommen wurde oder nicht oder ob er über 256-Byte-Grenzen (Pages) hinweg ausgeführt wird, kommt hierbei erschwerend hinzu, so dass zeitkritischer Code gerne als linearer Code formuliert wird: Statt einzelne Schleifen zu durchlaufen, werden die Schleifendurchläufe „ausgerollt“. Dies vermeidet variable Laufzeiten, sorgt aber für deutlich erhöhten Speicherbedarf.

Display-Listen

Ein Konzept, die CPU hier von entsprechenden Arbeiten zu befreien, sind sogenannte Display-Listen. Diese stellen, vereinfacht gesagt, Anweisungen an einen Koprozessor dar, was in welcher Videozeile bzw. an welcher Position in derselben zu tun ist. Dinge, die mit klassischem Rasterinterrupt vergleichsweise schwierig und unter hoher CPU-Last zu realisieren sind, können mit Display-Listen idealerweise ohne jegliche CPU-Beteiligung erledigt werden.

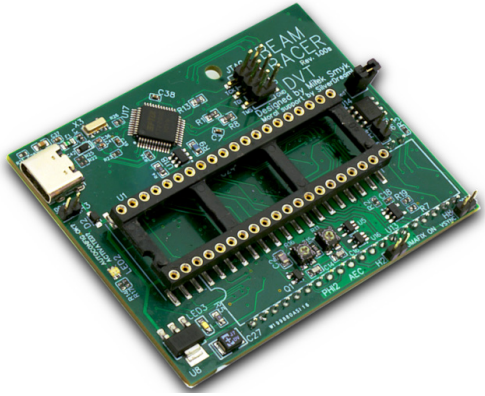
Ein simples Beispiel sind hierbei Rasterbars: In der Display-Liste wird die Zeile angeben gefolgt von entsprechenden Anweisungen zum Setzen der Bildschirmhintergrundfarbe. Auch das Umschalten von Grafikmodi, etwa zum Erzeugen von Split-Screens, kann auf ähnliche Weise erfolgen, oder aber auch Softscrolling.

Die Ataris 8-Bit-Familie hatte mit dem ANTIC-Baustein einen solchen Koprozessor, ebenso der Commodore Amiga mit dem sogenannte Copper als Teil des AGNUS-Chips. Für den folgenden Text soll daher die Bezeichung Copper für den Display-Listen-Koprozessor beibehalten werden.

Racing the beam – using hardware

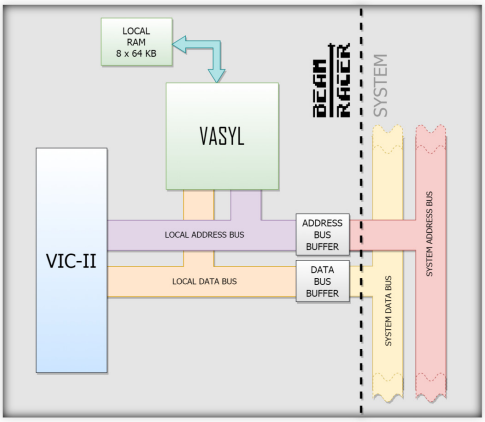
BeamRacer [1] integriert nun einen ebensolchen Koprozessor in die C64-Hardware. Dies geschieht über eine kleine Platine, welche in den Sockel des VIC gesteckt wird und selbigen aufnimmt. Kern von BeamRacer ist der sogenannte VASYL-Chip, welcher den eigentlichen Copper darstellt. Er beinhaltet aktuell 21 Register [2] und versteht 17 Instruktionen [3].

Abbildung 2 illustriert den schematischen Aufbau von BeamRacer. Neben VASYL sind



■ Abb.1: Die BeamRacer-Platine

hier als zusätzliche Komponenten ein lokaler Speicher sowie Bus-Puffer erkennbar, die den Systembus des C64 vom nunmehr lokalen Bus des Videosubsystems bestehend aus VIC und VASYL isoliert. Der lokale Speicher beinhaltet hierbei die Display-Listen und ist über einen eigenen Bus an VASYL angeschlossen. Dies



■ Abb. 2 : Die BeamRacer-Architektur

ermöglicht den kollisionsfreien Zugriff auf die Display-Listen unabhängig vom Datenverkehr auf dem lokalen bzw. Systembus.

Die Trennung in lokalen und Systembus ist dem Umstand geschuldet, dass der VIC nur in der CPU-Busphase kontrolliert werden kann. Hier müssen sich also CPU und VASYL den Bus teilen, was potentiell zu Kollisionen führen kann, wenn CPU und VASYL gleichzeitig auf den VIC zugreifen wollen. Entsprechend werden CPU-Zugriffe gepuffert und im Kollisionsfall nachgelagert durchgeführt. Dies ist insofern unproblematisch, als die CPU nun nicht mehr zyklengenau auf den VIC zugreifen muss, da alle zyklengenauen Aktionen zuvor als Display-Liste verfasst wurden, welche anschließend von VASYL ausgeführt werden.

Als weitere Einheit beinhaltet BeamRacer einen Bildverbesserer. Bekanntermaßen streuen diverse Bussignale in die Bilderzeugung des VIC [3], welche zu störenden Schwankungen der Bildhelligkeit, auch als Jailbars bekannt, führen. Diese können extern herausgefiltert werden, was allerdings auch zu einer gewissen Vermatschung des Bilds führt. BeamRacer adressiert dieses Problem über eine Lumafix Pro genannte Schaltung, welche zu einer drastischen Reduktion der Jailbars bei Beibehaltung eines hohen Schärfegrads führt.

Programmierung

Aufgrund der benötigten synchronen Programmierung waren klassische Rastereffekte nur unter Nutzung von Maschinensprache möglich. Die Hardwareunterstützung durch BeamRacer erlaubt dagegen auch eine Programmierung in BASIC. Hierzu dient die BASIC-Erweiterung VBASIC, welche entsprechende Befehle zur Erzeugung von Display-Listen bereithält.

Vermutlich jeder C64-Programmierer hat mindestens einmal versucht, Rasterbar-Effekte zu erzeugen. Oft genug mündete der Erstversuch in zitternde Resultate, die so gar

■ Abb. 3: Rasterbars in (V)BASIC

nichts mit den aus diversen Demos bekannten stabilen und schön anzusehenden Rasterbars gemein hatten.

Mit VBASIC sind derartige Effekte nun bequem auch aus BASIC heraus machbar, wie Abbildung 3 zeigt.

Informationen zur Programmierung des VASYL-Chips werden von den BeamRacer-Machern sukzessive veröffentlicht. Aktuell ist eine Einleitung verfügbar, welche das Ansprechen in Assembler sowie das Erstellen eigener Display-Listen illustriert [4]. Eher beiläufig findet man hier ein Beispiel, welches sich auf dem C64 mit klassischer Programmierung nicht erzielen lässt: echte Rastersplits mit einer Granularität von 8 Pixeln. Als nächster Teil wurde auf cbm-hackers ein Artikel über sogenanntes Self-Programming, d.h. die Manipulation von Display-Listen durch VASYL selbst, angekündigt.

Wann kann man's kaufen?

Nach einer längeren Beta-Phase mit umfangreichen Kompatibilitätstests gelangte BeamRacer im September 2020 in den Verkauf und ist für 148,80 Euro erhältlich. Kurz nach Verkaufsstart war die erste Charge – auch zur Überraschung der BeamRacer-Macher – bereits abverkauft, aktuell wird daher eine zweite Charge für den Verkauf vorbereitet. Wer auch ohne explizite Hardware den BeamRacer nutzen möchte, dann dies bereits jetzt mittels des C64-Emulators Kernal64 tun [6]. Kontakt zu interessierten Codern sowie zu den Machern von BeamRacer lässt sich über ein eigenes Forum [7] und BeamRacer-Kanal auf Twitter [8] herstellen.

Kompatibilität mit C128 und c0pperdragon C64 Video Enhancement

Aktuell ist BeamRacer nur für den C64 erhältlich. Bereits im Mai wurden konkrete Details wie die Register- und ISA-Beschreibung auf der cbm-hackers-Mailingliste veröffentlicht. Hierbei wurde eine Adresskollision mit den erweiterten Registern des VIC-IIe festgestellt, welche noch in der Beta-Phase zu einer Änderung im VASYL-Registerlayout führte. Derzeit wird geprüft, in wie weit BeamRacer kompatibel mit der C128-Hardware gemacht werden kann, insbesondere was den 2-MHz-Betrieb betrifft.

Die c0pperdragon-Videoerweiterung [9] unterstützt die BeamRacer-Hardware bereits, so dass auch unter Verwendung von BeamRacer die Ausgabe von RGB- und YPbPr-Videosignalen möglich ist. ■

Referenzen

[1] Introducing the BeamRacer, https://beamracer.net/site/

[2] VASYL: List of Instructions (ISA), https://docs.beamracer.net/doku.php?id=isa

[3] VASYL: Registers, https://docs.beamracer.net/doku.php?id=registers

[4] Accurately reproducing the Video Output of a Commodore C64, http://hitmen.c02.at/temp/palstuff/

[5] Introduction to programming the BeamRacer, https://docs.beamracer.net/doku.php?id=introduction_to_programming_the_beamracer

[6] A Scalable C64&128 emulator, https://github.com/abbruzze/kernal64

[7] BeamRacer Forum, https://forum.beamracer.net/

[8] @beam_racer, http://twitter.com/beam_racer

[9] c0pperdragon C64 Video Enhancement, https://github.com/c0pperdragon/C64-Video-Enhancement

Illustrationen: https://beamracer.net/

Elektronische Schreibmaschine

Commodore SQ-1000

Wenn ein Commodore-Produkt schon mit den Initialen des eigenen Namens benannt ist, muss man es doch einfach haben… selbst wenn es nur eine elektronische Schreibmaschine ist.

von Simon Quernhorst

■ „SQ-1000“ ist auf der Maschine zu lesen…

Zu Beginn der Firmengeschichte von Commodore wurden zunächst mechanische Schreibmaschinen gewartet und später dann eigene Geräte hergestellt, bzw. in Lizenz durch andere Firmen bauen lassen. Nach der erfolgreichen Zeit der Commodore-Homecomputer wurden dann Mitte der 1990er Jahre wieder Schreibmaschinen unter dem Markennamen Commodore verkauft, z.B. das Modell SQ-1000.

Die einzige Jahresangabe, welche man in der beiliegenden Bedienungsanleitung findet ist „1984“. Aber 1984 ist mitnichten das Herstellungsdatum dieser Schreibmaschine. Es ist lediglich das Jahr der einzuhaltenden Bestimmungen der Deutschen Post „DBP Vfg. 1046 / 1984“, welche die „Elektronische Typenradschreibmaschine SQ-1000“ dann später bestanden hat. Einen ersten Hinweis auf das tatsächliche Erscheinungsdatum gibt die „Service-Adresse“, denn hier wird die Firma „RULAG W. Hirschmann KG“ aus 76227 Karlsruhe genannt und die fünfstelligen deutschen Postleitzahlen wurden erst Mitte 1993 eingeführt. Kleiner Rückblick: Nach der Commodore-Insolvenz wurde die Marke durch ESCOM übernommen und nach deren Konkurs gingen die Commodore-Rechte 1997 an die niederländische Firma Tulip Computers. In diesen wechselhaften Jahren wurde die Firma RULAG Lizenznehmer der europäischen Namensrechte für die Produktion von Elektroartikeln wie z.B. Sprechfunkgeräte und DECT-Telefone.

Doch zurück zur Schreibmaschine mit den folgenden technischen Daten laut Bedienungsanleitung: Typenrad mit 100 Zeichen, Druckgeschwindigkeit bis zu 12 Zeichen pro Sekunde, eine Zeile Korrekturspeicher, Gewicht 5 Kg. Besonders schön ist der Hinweis „BEACHTE: Diese Schreibmaschine ist nicht für den professionellen Einsatz im Büro geeignet.“ Dies

▪ …die Anleitung meint hingegen „SQ 1000“…

spricht nicht gerade für ein hochwertiges Gerät und Vertrauen in die eigenen Produkte.

Tatsächlich ist die Schreibmaschine kein eigenständiges Produkt, da es sich lediglich um das umbenannte Samsung-Modell SQ-1000 handelt. Es ist „Made in China“. Weitere elektronische Commodore-Schreibmaschinen wurden übrigens als „SQ-2000“, „Fashion Typeline Style 12“ und „Fashion Typeline Style 32“ angeboten. Die beiden Letzteren waren sogar „Made in Germany“, als umbenannte Modelle des Optima Büromaschinenwerks in Erfurt (Thüringen). ▪

▪ …und laut Karton heißt sie „SQ-1000“.

Schwestern-Sichtung – *Eines der 34 Hefte des diesjährigen Gratis-Comic-Tags heißt „Der Club der drei Schwestern, Band 1: Sarahs Traum“ (von Di Gregorio und Barbucci, Splitter Verlag, 2020) und beginnt mit der namensgebenden Traumsequenz. Auf der dritten Seite der Geschichte kann man am Bildrand eine von Ranken durchwachsene Atari-VCS-Konsole entdecken. Ein Zusammenhang mit der Geschichte ist in diesem Heft nicht erkennbar, allerdings scheint die Konsole früher eine (Neben-)Rolle im Leben der Mutter der drei Schwestern gespielt zu haben, denn im Zentrum von Seite 18 finden sich unter weiteren Andenken auch noch ein Pac-Man- sowie ein Atari-Button… dass Details wie die Schalterausrichtung nicht stimmen, übersehen wir geflissentlich.*

Simon Quernhorst

Interview mit PETSCII-Künstler Andy AKA Shine

„Einfach anfangen und nicht aufgeben“

ASCII-Art gibt es seit langer Zeit. Einzeilige Bilder sind in Form von Emoticons, den Vorläufern der Emojis, Teil der Alltagskultur geworden. PETSCII, die auf vielen 8-Bit-Computern von Commodore zum Einsatz kommende Version von ASCII, erfreut sich wachsender Beliebtheit. Lotek64 hat mit Andy AKA Shine gesprochen, der erstaunliche Bilder aus PETSCII-Zeichen zaubert.

▪ Andy AKA Shine

Vor fast 60 Jahren, im Jahr 1963, wurde in den USA ein Standard für die Codierung von Zeichen des lateinischen Alphabets inklusive Sonderzeichen im Rahmen der elektronischen Datenverarbeitung eingeführt. Dieser hilft – mit Modifikationen – bis heute beim Austausch von Text zwischen unterschiedlichen Systemen. Auch IBM-kompatible Computer von Commodore sowie der Amiga verwendeten ASCII. Auf vielen 8-Bit-Rechnern setzte Commodore jedoch auf eine angepasste Version des ASCII-Standards, die auf den Namen CBM-ASCII hört und auch PETSCII genannt wird.

PETSCII umfasst 256 Zeichen. Neben den Buchstaben des lateinischen Alphabets sind dies Sonderzeichen und Grafikelemente, die jedem, der einmal einen Commodore 64 benutzt hat, bekannt sind. Viele einfache Spiele bedienten sich einfach bei diesen Grafikzeichen. So konnten aus vorgefertigten Bausteinen Spielegrafiken, Tabellen und andere grafische Elemente in BASIC-Programme eingebaut werden, für die keine tiefergehenden Kenntnisse über Grafikmodi und deren Programmierung nötig waren.

Wer PETSCII-Bilder, auch Blockgrafik genannt, designt, ist mit technischen Einschränkungen konfrontiert: Es gibt lediglich eine globale Hintergrundfarbe und eine Rahmenfarbe, dazu die Farbe des Zeichens selbst, die aus der 16 Farben umfassenden Palette des C64 gewählt werden kann. Der Bildschirm umfasst 40 x 25 Zeichen, also in Summe 1000 Zeichen. Die Zeichen selbst nutzen eine 8 x 8 Pixel große Matrix, die jedoch auch den Abstand zwischen zwei Buchstaben beinhalten muss, da diese sonst aufeinander kleben würden. Bei grafischen Zeichen ist jedoch oft genau das erwünscht, um zum Beispiel eine durchgehende Linie zeichnen zu können.

***Lotek64**: Andy, PETSCII-Grafiken erfreuen sich erstaunlicher Beliebtheit. Anfang 2020 rief die C64-Szene-Datenbank CSDb zu einem Grafikwettbewerb in diesem Format auf, der zu über*

■ Armakuni Returns 2020

300 Einreichungen führte. Dabei gibt es PETSCII-Compos seit vielen Jahren. Wie erklärst du dir die Popularität dieses doch sehr speziellen Genres?

Andy: PETSCII gibt es seit Einführung des PET-Computers im Jahre 1977. PETSCII auf dem C64 gibt es logischerweise seit 1982, also quasi seit Einführung des C64. PETSCII auf dem C16 oder PLUS/4 ist sehr ähnlich, nur dass man mehr Farben zur Auswahl für die Zeichenfarbe hat. Auf dem C64 sind das exakt 16 frei wählbare Farben.

PETSCII-Editoren für jeden Geschmack

PETSCII (PETSCII-Editor)
von Marq (Markku Reunanen)
System: Windows, Mac, Linux

Petmate
von nurpax (Janne Hellsten)
System: Windows, Mac, Linux

PETSCII Editor v2.0
von krissz
System: Webbrowser

lvllvl alpha
von James
System: Webbrowser

PETSCII Edit 4.61
von fieserWolf
System: Commodore 64

Die Popularität von PETSCII wurde im Jahre 2013 wieder neu aufgefrischt. Es gab in diesem Jahr einen sehr erfolgreichen Wettbewerb auf CSDb. Auch dank des Programms PETSCII (Marq's PETSCII Editor) von Markku Reunanen, welches sich großer Beliebtheit erfreute und erfreut. Es ist ein Programm, das für Windows, Apple und Linux zur Verfügung steht und stetig weiterentwickelt wird.
Das Interessante an PETSCII ist, dass quasi jeder User schnelle Fortschritte und Erfolge erzielen kann. Ein Bildschirm ohne Rahmen besteht aus 40x25 Zeichen. Das ist im Vergleich zu anderen Grafikformaten sehr überschaubar.

Lotek64: Du hast selbst viele Bilder entworfen, von denen wir hier einige abbilden. Wie lange brauchst du durchschnittlich für eine solche Grafik?

Andy: Das ist nicht leicht zu beantworten. Jeder hat so seine Vorlieben und Kenntnisse. In der Regel brauche ich für den ersten Entwurf bis zu vier Stunden. Danach folgen etliche Stunden für den Feinschliff. Insgesamt habe ich für einige PETSCII Bilder schon ein bis zwei Wochen gebraucht. Manchmal ist es besser, ein Bild erstmal nach dem Rohentwurf liegen zu lassen und etwas später nochmal zu begutachten und gegebenenfalls nachzubessern.

Lotek64*: Für C64-Laien erklärt: Welche Besonderheiten muss man berücksichtigen, wenn man*

■ Stormlord – PETSCII'ed

ein PETSCII-Bild erstellt? Was ist der Unterschied etwa zu einem typischen Ladebildschirm eines kommerziellen Spiels?

Andy: Der Standard unter den Grafikformaten auf dem C64 ist zweifelsfrei „Multicolor“. Das bedeutet, dass man pro Zelle (Char) – einem definierten Bereich von 8 x 8 Pixeln – drei frei wählbare Farben zur Auswahl hat und die globale Hintergrundfarbe. Da man auf der X-Achse nur sogenannte Doppelpixel zur Verfügung hat, sind es quasi pro Zelle 4x8 Pixel. Die meisten Grafiken auf dem C64 sind in diesem Format erstellt worden und auch heute noch ist es am weitesten verbreitet. Ohne den Rahmen sind das dann 320 x 200 = 64000 Pixel bzw. unter Beachtung der Doppelpixel 160 x 200 = 32000 Pixel.

■ California Gamescii

Ein PETSCII-Bild besteht, wie bereits angesprochen, aus 40 x 25 = 1000 Zeichen pro Bildschirm. Ergänzend ist es ein markanter Unterschied, dass man nur bereits fertig definierte Zeichen hat, die man verwenden kann. Jedes dieser Zeichen ist in eine 8x8-Pixelmatrix eingebettet. Das bedeutet, dass man sich der Abstraktion von grafischen Elementen bedienen muss. Letztendlich meint man damit das Herunterbrechen von grafischen Formen, um Teilelemente zu erzeugen.

Lotek64*: Verwendest du Hilfsmittel oder arbeitest du nur auf Original-Hardware bzw. einem Emulator? Wie kann man sich den Arbeitsprozess vorstellen, ist das ein endloses Ausprobieren von Grafiksymbolen oder stellt sich da schnell eine Routine ein und man weiß schon, wie man etwa ein Gesicht oder ein Tier am besten darstellen kann?*

Andy: Es gibt sogenannte native Programme, die man direkt auf dem C64 respektive im Emulator ausführen kann. Als Beispiel möchte ich „PETSCII Editor 4.61“ von fieserWolf erwähnen. Es gibt weitere Programme, die auf unterschiedlichen Systemen laufen. (Ein Überblick folgt am Ende des Interviews. Die Red.)
Ich verwende seit 2013 ausschließlich den PETSCII-Editor von Marq. Dieses Programm finde ich einfach perfekt für meine Bedürfnisse. Da die Vorlieben unterschiedlich sind, muss jeder diese Programme ausprobieren und sich dann entscheiden.
Erfahrung bei der Erstellung von Bildern im Allgemeinen ist natürlich sehr hilfreich und sinnvoll. Am Anfang muss man immer genau schauen, welches Zeichen die beste Wahl ist, um ein grafisches Element nachzubilden. Dieses ändert sich aber mit der Zeit und man hat so seine Auswahl an entsprechenden Zeichen. Vieles lernt man aber durch einfaches Ausprobieren und Testen.
Vorteilhaft ist es, sich erst einmal für gewisse Teilgrafiken zu entscheiden und diese dann nach Gefallen zusammenzusetzen. Teilweise erinnert das Erstellen auch an ein Puzzle. Das Wichtigste ist jedoch: Einfach anfangen und nicht aufgeben!

Lotek64*: PETSCII-Bilder können nicht unbeschränkt zwischen verschiedenen Commodore-Modellen austauschbar sein, das scheitert schon an der unterschiedlichen Zahl von Zeichen, die auf dem Bildschirm darstellbar sind, und an der Farbpalette. Gibt es auch auf anderen Commodore-Modellen PETSCII-Kunst?*

Andy: Auf jedem Computer, der mir bekannt ist, gibt es Zeichen. Das bedeutet, dass man quasi auf jedem System diese definierten Zeichen als Grafik einsetzen kann. Ich habe ja bereits erwähnt, dass sowohl auf dem C16 als auch PLUS/4 PETSCII-Kunst zum Einsatz kommt.

Lotek64*: Gibt es so etwas wie Vorbilder oder besonders legendäre PETSCII-Grafiker, die dich inspiriert haben?*

Andy: Vorbilder im PETSCII Bereich sind ganz besonders Mermaid und Redcrab, auch auch ilesj, Electric und Dr. TerrorZ.

Lotek64*: Du warst laut deiner Webseite zwischen 1989 und 1993 in der C64-Szene aktiv. Was hast du damals gemacht, war Grafik schon dein Spezialgebiet?*

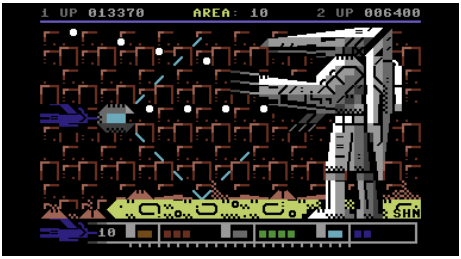
Andy: Meine Lieblingsgebiete waren damals das Erstellen von Logos (mit dem nativen C64-Programm PaintMagic) und das Cracken von Spielen. Meine Assemblerkenntnisse waren jedoch so rudimentär, dass ich Intros nicht selbst coden konnte. Jedenfalls nicht in dem Stil, wie er wohl allen bekannt ist. Ich habe auch FLI-Logos mit FLI Designer 2.0 erstellt. Allerdings fanden diese keine öffentliche Verwendung.

Lotek64*: Mit PETSCII-Bildern beschäftigst du dich erst seit 2013. Was war für dich ausschlaggebend, dich wieder mit dem guten alten C64 zu beschäftigten?*

Andy: Das ist in diesem Fall eine sehr persönliche Frage. Ich habe 2012 wieder mit dem C64 angefangen, weil ich private Probleme hatte und meine Begeisterung von den nostalgischen Erinnerungen so stark war, dass ich mich 2012 auf CSDb angemeldet habe, um meine alten Grafiken zu archivieren. Die Faszination war extrem ausgeprägt bei mir und anderen Freunden, man wollte wieder etwas Produktives auf dem C64 machen!

Dieses Interview ist meiner geliebten und verstorbenen Katze ‚Nevchen' gewidmet, die mich am 2.2.2020 verlassen hat! <3 :(

Lotek64*: Danke für das Gespräch!* ■



■ Katakiscii

Über Andy

Ich wurde am 08.09.1975 in Lebork (Polen) geboren. Allerdings habe ich dort nie gelebt.
Meine Familie väterlicherseits ist deutsch und mütterlicherseits polnisch. An Weihnachten 1987 bekam ich meinen allerersten Computer, einen C16 mit Datassette. Meine Freude war etwas geteilt, da ich lieber einen C64 gehabt hätte.
Weihnachten 1988 bekam ich dann endlich einen C64. Einen C64c und zwei 1541 II. Ein Monitor war nicht unter dem Tannenbaum, so musste mein damaliger Fernseher benutzt werden.
Ich lebte damals in einem kleinen Ort im Kreis Segeberg (Schleswig-Holstein). Aktiv in der C64-Welt war ich dann von 1988 bis 1993. Danach hatte ich dann andere Hobbys. Mittlerweile wohne ich in einer Stadt am Rande Hamburgs.

Webseite von Andy AKA Shine
http://www.petscii.de/

Das Interview führte Georg Fuchs.

Super Mario Lego

Wir klempnern uns durch die Landschaft – im Blaumann und mit Bluetooth!

von Marleen

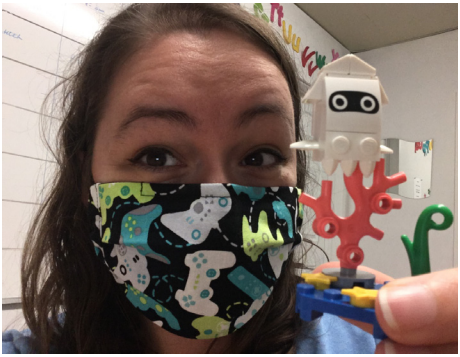
Als ich vor sechs Jahren ausgewandert bin, musste ich meine Kindheits-Lego-Sammlung leider in Deutschland lassen. Gott sei Dank habe ich hier in Kanada aber Kumpeline Jada, die von Lego regelrecht besessen ist und eine riesige Sammlung besitzt. Und so hat sie vor Kurzem mal wieder einen Großeinkauf getätigt und einfach jedes einzelne verfügbare Super-Mario-Set auf einmal bestellt. Als sie vorschlug, wir könnten das „Unboxing" gemeinsam angehen, konnte ich nicht Nein sagen. Wir haben uns dann einen Freitagnachmittag ausgeguckt, Masken auf, und ran an den Speck!

Unter anderem hatte Jada Tütchen mit Sammelfiguren bestellt, und mit denen fingen wir an. Insgesamt hatten wir neun von diesen Tütchen zum Öffnen; das waren immerhin sechs der zehn möglichen Sammelfiguren – und die sind wirklich niedlich gemacht. Jeder dieser Mario-Gegner steht auf einem Stückchen der passenden Landschaft und hat oben, hinten oder seitlich einen bunten Barcode aufgeklebt (dazu später mehr).

Folgende Komponenten sind erhältlich:

- Starterset mit Mario (das man auf jeden Fall braucht) – 59,99 EUR
- Expansion-Packs unterschiedlicher Größen – zwischen 19,99 und 99,99 EUR
- Neue Hosen & Mützen für Mario – je 9,99 EUR
- „Blind Bags" mit Sammelfiguren – je 3,99 EUR

Bestellen kann man sie hier:
https://www.lego.com/de-de/themes/super-mario
Alle Komponenten, Foto oben: ca. 600 EUR

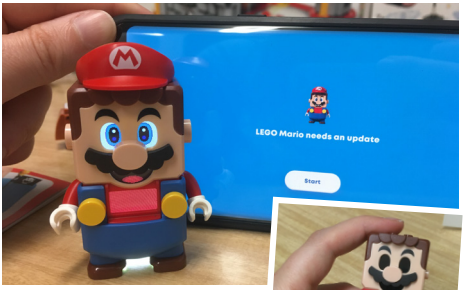


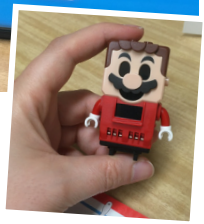
Weiter ging es mit dem Starterset – dem einzigen Paket, welches eine Mario-Figur beinhaltet. (Und auch die einzige Box, die komplett asymmetrisch und nicht so recht stapelbar ist.)

Mario hat es in sich. Zunächst war die Überraschung groß, denn Mario braucht zwei AAA-Batterien, die wir gerade nicht da hatten, und einen Mini-Schraubendreher für das Batteriefach braucht man auch. Also mussten wir noch mal eben vor Ladenschluss in den Drogeriemarkt und schnell Batterien und eine Pinzette kaufen. Wenn man sich das Kleingedruckte auf der Unterseite (!) der Verpackung auch nicht ganz genau durchliest...

Als wir dann fertig ausgestattet waren, gab es die nächste Überraschung – Mario erwachte, und wollte aber erstmal ein Firmware-Update. Das Ganze lässt sich mit den gängigen Smartphone-Modellen auch sehr einfach bewerkstelligen, Mario kann nämlich Bluetooth.

Überraschung Nummer drei war, dass den Boxen gar keine ausgedruckten Anleitungen





mehr beiliegen. Das Ganze wird jetzt komplett auf dem Handy oder Tablet gemacht – wo man sich jeden Schritt in 3D von jeder Seite ansehen kann, was auch gar nicht so schlecht ist. So waren die einzelnen Landschaftskomponenten und Gegner dann auch schnell zusammengefummelt.

Es gab dazu dann auch noch Videos, die zeigen, wie das mit dem Spielen gedacht ist:

Kommunikativer Mario

Mario kann nicht nur per Bluetooth mit dem Smartphone kommunizieren, sondern mit seinen Füßen auch die vormals erwähnten bunten Barcodes lesen. Mario weiß also, wenn er auf einem Gegner oder einer Fragezeichenbox steht, oder auf der Farbe blau (Wasser) oder der Farbe rot (Lava), und reagiert entsprechend mit Soundeffekten und Musik, digitaler Mimik, und, naja, seinem Gesundheitszustand.

Auch wichtig: es gibt ein Plättchen mit „Start"-Barcode und eines mit „Ende"-Barcode, die man entsprechend in seinem Parcours verbauen kann. Ab „Start" läuft Marios interne Uhr für genau eine Minute. (Es sei denn, Mario springt auf einen Barcode, der mehr Zeit gibt – diese sind aber nur in manchen Expansion-Sets enthalten.)

Mario weiß auch, wenn er umfällt, und so stellt man sich gleich die Frage, was man denn sonst noch so alles anstellen könnte – auf den Kopf stellen? Schütteln? Es lädt jedenfalls zum Experimentieren ein!

Das Level-Design gestaltet sich recht simpel. Anstelle eines 2-D-Platformers, in dem man sich nur rechts und links bewegt und vielleicht eher in die Höhe baut, ist es hier eher so gedacht, dass sich das ganze Level zu ebener Erde befindet. Die Verbindungsstege zwischen den einzelnen Gras-, Wasser- oder Lava-Inseln sind minimalistisch gehalten. Dafür baut man dann eher nicht-lineare Level mit Verzweigungen.

Wer noch etwas Spannung hinzufügen möchte, muss sich an den Expansion-Sets bedienen.

Wir haben am gleichen Abend auch noch das Set mit Baumhaus und Piranha-Pflanze geschlachtet, eines der größeren Sets. Wir waren zwar schon einigermaßen müdegespielt, aber die Piranha-Pflanze wollte ich doch sehr gerne noch mit eigenen Augen sehen!

Was diese zusätzlichen Sets auszeichnet, sind aber nicht nur mehr Landschaftsteile und Bauanleitungen für andere Gegner, sondern mechanische Spielereien. Man hat sich Mühe gegeben, alles Mögliche zum Wippen, Drehen, Schwingen, Klappen und Katapultieren zur Verfügung zu stellen, damit den Leuten nicht ganz so schnell langweilig wird. So hat die Piranha-Pflanze (zum Beispiel) einen Teleskop-Hals und einen Trittstein, mit dem Mario ihr per Hebelwirkung ordentlich einen vors Kinn zimmern und sie so zurück in die Röhre befördern kann. Als Belohnung wird so der Barcode zum Scannen freigelegt.

Das Expansion-Set enthält leider keine zusätzlichen Start- und End-Plättchen und auch keine zweite spielbare Figur.

Es existieren zwar ein Set mit Yoshi und eines mit Toad – dies sind aber reine NPCs, also ohne den ganzen digitalen Schnickschnack. Vielleicht wird ja auch irgendwann auch ein spielbarer Luigi oder Wario veröffentlicht.

Von den Prinzessinnen Peach und Daisy fehlt bisher weit und breit jede Spur – nichtmal als NPC zum Retten, und schon gar nicht als spielbare Figur, was ja noch viel besser wäre.

Und dass es die einzige Spielfigur nur im Box-Set gibt, ist schon ein bisschen Beutelschneiderei.

Die Zehn-Euro-Päckchen mit Feuerblumen-Outfit, Katzen-Outfit und so weiter sind nämlich auch nur das: Hosen und Mützen in anderen Farben. Die Hosen stellen auch noch geringfügig andere Animationen für Mario zur Verfügung. Viel Zeit haben wir damit an dem Abend aber nicht verbracht.

Insgesamt bin ich, was Spielzeuge betrifft, ja eher digital-kritisch eingestellt. Ich finde Lego einfach super, ganz ohne Displays, Musik und Bluetooth. Ich hatte an der ganzen Sache dann aber doch viel mehr Spaß, als ich erwartet hatte. Ist schon putzig, was Lego sich da ausgedacht hat.

Der Preis der einzelnen Sets scheint angemessen. (Zumindest habe ich bei Lego für das gleiche Geld schon weniger im Paket gehabt.)

Was geht:

- Fragezeichen benutzen (mit Zufallsbonus – Unbesiegbarkeitsstern, Pilz und so weiter)
- Münzen sammeln (automatisch, irgendwie – die Münzen muss man sich selbst vorstellen)
- Auf Zeit spielen

Was im Moment leider (noch?) nicht zu gehen scheint:

- Mehrere, in Reihe schaltbare Levels mit unterschiedlichen Start- und Endplättchen.
- Bonuslevels per grüner Röhre!
- Und natürlich das Prinzessinnenretten (oder Prinzessin-sein)

... aber das kann ja noch kommen. Die Lego-Leute haben da bestimmt noch große Pläne. Aktuellen Informationen zufolge wird es 2021 allerdings keine neuen spielbaren Charaktere geben – und keine Prinzessinnen. ■

Alternativen zu Super Mario Lego

Wer wie Marleen eher am Leveldesign als am Spielen interessiert ist, der kann statt Legos auch Kühlschrankmagnete kaufen. Die gibt es entweder in der günstigeren 2D-Variante, oder für etwas mehr Taschengeld in der Luxus-3D-Ausführung. Die Soundeffekte muss man dann halt selbst beisteuern!

3D-Magnet-Set (17-62 Euro):
https://www.amazon.de/JINMENHUO-K%C3%BChlschrankmagnete-Kinderspielzeug-Geburtstagsgeschenk-Kombinationen/dp/B086PZQWLQ/

2D-Magnet-Set (9 Euro):
https://www.amazon.de/Unbekannt-Super-MS65081-Magneten-Mehrfarbig/dp/B07X2QX76D/

C64-Shooter, vertikal: Neutron

Guter vertikaler Shooter, komplett programmiert von Sarah Jane Avory, inspiriert von Star Force (1984). Das Projekt wurde in den 80ern begonnen, aber erst 2019 fertiggestellt. Neun Levels mit steigendem Schwierigkeitsgrad, Waffen-Upgrades und abwechlungsreiche Gegner sorgen für kurzweilige Ballerei.

Link

https://www.protovision.games/games/neutron.php?language=de

C64-Shoter, horizontal: Relentless

Relentless von Paul ‚Axelay' Kooistra, Harris ‚rexbeng' Kladis und Pierre ‚Cyborgjeff' Martin (2019) ist ein horizontaler Shooter. Das Original erschien 2013 für Amstrad CPC. Das Spiel ist flüssig, rasant und hat einen wählbaren Schwierigkeitsgrad, dafür gibt es keine Upgrades und eher wenig Abwechslung.

Link

https://www.bitmapbooks.co.uk/products/the-games-that-werent

Games That Weren't in Buchform

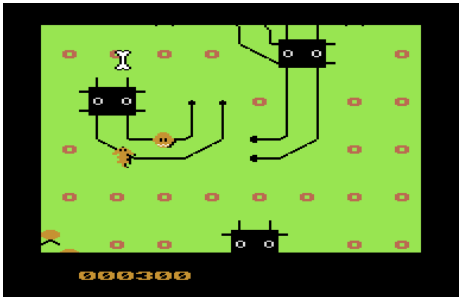
Die verdienstvolle Webseite *gamesthatwerent.com* hat ihre Suche nach verlorenen (und oft wiedergefundenen) Spielen in Buchform gegossen. Für ca. 35 Euro gibt es ein sehr schön produziertes, hochwertiges Hardcover-Buch mit 644 Seiten.

Link

https://www.bitmapbooks.co.uk/products/the-games-that-werent

C64-Shooter, S.E.U.C.K.: Byte Fighter

Ben Vinzenz Gratzl ist seiner S.E.U.C.K.-Leidenschaft treu geblieben und hat sein bisher umfangreichstes C64-Spiel mit dem Editor erstellt. Eine kleine Story ist auf der Website und in der Anleitung enthalten.



Download

https://ogy.de/bytefighter

Retro Treasures

Cubic Ninja (Nintendo 3DS)

Die Serie Retro Treasures beschäftigt sich mit seltenen oder ausgefallen Produkten der Video- und Computerspielgeschichte und befasst sich in dieser Ausgabe mit dem temporären Sammlerstück Cubic Ninja.

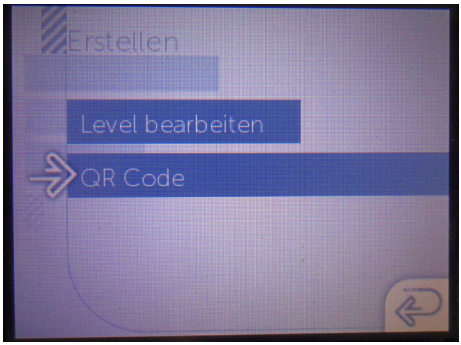
von Simon Quernhorst

■ Der originalverpackte Ninja

Das Spiel wurde 2011 von Ubisoft für das ebenfalls gerade erst erschienene Handheld-System Nintendo 3DS herausgebracht. Die Mixtur aus Plattformspiel und Gravitationspuzzle setzt neben dem 3D-Display auf eine innovative Steuerung mittels der neuen technischen 3DS-Features wie Beschleunigungssensor und Gyroskop. Durch Drehen der ganzen Konsole versucht man einen eckigen Ninja-Würfel namens CCM an Hindernissen vorbei zum Levelausgang zu manövrieren. Leider war die Steuerung ziemlich frustrierend und das Spiel wirkte damals nicht wie ein Vollpreistitel sondern eher wie eine Demo der neuen Hardwarefunktionen. Auch der enthaltene Leveleditor samt Möglichkeit, eigene Level an Freunde weitergeben zu können, konnte darüber nicht hinwegtrösten. Dementsprechend fielen auch die damaligen Bewertungen nur sehr mittelmäßig aus und das Spiel wurde recht schnell über Angebote verramscht.

Preisexplosion

Doch Ende 2014 explodierte der Preis des Spiels plötzlich, allerorten war das Spiel ausverkauft und einzelne Exemplare wurden plötzlich für mehrere Hundert Euro bzw. Dollar angeboten. Was war geschehen, wurde das innovative Spielprinzip nun doch endlich wertgeschätzt? Mitnichten. Ursache war, dass der



■ Der Menüpunkt „QR Code“…

Amerikaner Jordan „Smealum“ Rabet herausgefunden hatte, dass sich durch die enthaltene Spielfunktion des Weitergebens von Levels mittels QR-Code (Quick Response Code) auch ein eigenes Programm auf der eingelegten SD-Karte starten ließ, welches dann den Aufruf anderer Anwendungen erlaubte.

Dieser Hack wurde als „NINJHAX“ bekannt und seine Veröffentlichung extra um einige Monate verzögert, damit Nintendo nicht vorher reagieren konnte und somit die damals in Entwicklung befindliche neue Geräteserie „New 3DS“ noch gegen den Hack hätte schützen können.

▪ …ruft mittels „NINJHAX“…

▪ …den Homebrew-Launcher auf.

▪ Das Spiel selbst blieb eine Nebensache.

Nintendo nahm das Spiel aus seinem japanischen Download-Shop und aktualisierte in der Folge mehrfach die 3DS-Firmware, entsprechend erschienen dann auch wiederum angepasste Versionen von Ninjhax. Nach und nach wurden auch weitere 3DS-Titel entdeckt, mit deren Hilfe man Homebrew-Code starten konnte, z.B. das Downloadspiel „IronFall: Invasion“. Heutzutage gibt es verschiedene Wege, um eigene Programme auf dem 3DS auszuführen und dementsprechend ist auch der Wert von „Cubic Ninja“ wieder auf einen normalen Preis für gebrauchte Spiele gesunken. Aber kurzfristig – ja, da war Cubic Ninja mal eine echte Sensation. ▪

Der Autor

Simon Quernhorst, Jahrgang 1975, ist begeisterter Spieler und Sammler von Video- und Computergames und Entwickler von neuen Spielen und Demos für alte Systeme. Zuletzt durchgespielter Titel: Resident Evil Revelations (3DS).

Vier Werbespiele aus dem Österreich der 90er-Jahre

Bahn, Bank und Bundesheer-Zoo

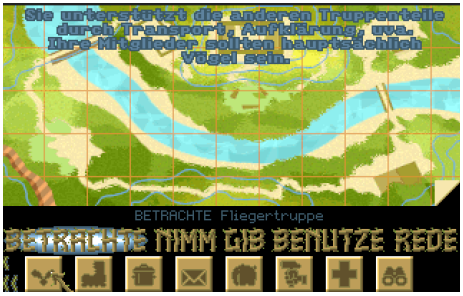
In den 90er-Jahren programmierte die Firma „Top Job" ein paar Point&Click-Adventures, die man als Gratis-Werbespiel bekommen konnte. Das bekannteste war vermutlich Arnie Goes 4 Gold für die Bank Austria.

von Martin Brunner

Drei andere Titel, die wir uns hier ansehen wollen, waren Lion's Help für das Österreichische Bundesheer, Börnie's Journey für die ÖBB und Courage! für das Bildungsministerium. Alle drei sind solide Adventures, allerdings mit ein paar Mini-Spielen, die heutzutage in manchen Fällen Anforderungen an die richtige Konfiguration der DOS-Box stellen.

Lion's Help…

…bringt das Thema Bundesheer sehr dezent auf die Bühne. Wir spielen einen Löwen, der sich mit anderen Tieren in einem Wald befindet. Dieser ist von bösen Baggern bedroht, die schon die Tiere aus dem Nachbarwald vertrieben haben. Doch der Rat der Tiere, dem aktuell die Schildkröte vorsitzt, hält das alles nur für ein Gerücht und will von uns zunächst mal Beweise, bevor Verteidigungsmaßnahmen aufgestockt und andere Waldbewohner als Rekruten einberufen werden. Nebenbei erfahren wir die Aufgaben des Bundesheeres und müssen die Tiere den entsprechenden Abteilungen zuordnen.



Für ein Gratis-Spiel ist es ganz in Ordnung und ließ sich für mich bis auf zwei etwas versteckte Objekte und eine an einer Stelle leicht inkonsistente Steuerung gut durchspielen. Bei der Ausbildung der Rekruten gibt es die besagten Mini-Spiele, wobei man bedenken muss, dass man für das Orientierungsspiel damals

weder einen digitalen Fotoapparat noch die Möglichkeit eines Screenshots zur Verfügung hatte. Zu viel sei hier nicht verraten!

Lion's Help: Download und Video

Beispielvideo:
https://youtu.be/xBl_4Ckjr60

Das Spiel:
https://werbespiel.blogspot.com/2010/09/lions-help.html

Börnie's Journey…

…kam als Werbung für die Österreichischen Bundesbahnen (ÖBB). Ich fand zunächst eine Demo-Diskette mit einer Vorschau und dem Hinweis, dass das Spiel ab Juni 1995 erhältlich sei und man es schon jetzt beim Marketing (vermutlich kostenlos) bestellen kann. Nachdem dieses Datum nun mittlerweile überschritten ist, wurde ich im Internet fündig. Im Spiel geht es darum, mit der Bahn schneller zu sein als der autofahrende Freund, gegen den man gewettet hat.

In jeder österreichischen Landeshauptstadt muss eine Aufgabe erledigt werden, mal in Form eines klassischen Point&Click-Adventures und mal als Spiel. Dabei geht es durchaus humorvoll zur Sache, die Handlungen und das Stadtbild sind relativ frei erfunden. Auch hier ließ sich das Spiel gut spielen (sieht man von der DOS-Box-Konfiguration ab), nur an einer Stelle mussten etwas langwierig Zutaten miteinander ausprobiert werden. Dazwischen lässt

sich immer ein Blick darauf werfen, welches Ärgernis den Autofahrer nun wieder ereilt. 25 Jahre später sind die Großprojekte Semmering- und Koralmtunnel weit fortgeschritten, vielleicht lässt sich so eine Wette nun bald in der Realität gewinnen.

Börnie's Journey: Download und Video

Video: Komplettdurchlauf des Spiels
https://youtu.be/ObaykSd1oV8

Das Spiel:
https://werbespiel.blogspot.com/2017/06/bornies-journey.html

Arnie Goes 4 Gold

Das bekannteste Spiel dieser Reihe, Arnie Goes 4 Gold, wurde 1994 veröffentlicht. Der junge Arnie tritt die Erbschaft seines berühmten Onkels an, der in den USA zu einem bekannten Musiker wurde. Behilflich ist ihm dabei natürlich die Bank Austria mit Bankomatkarte und

Online-Banking. Im Foyer kann er nicht nur schlechte Anmachsprüche loswerden, sondern auch Gratis-Konzertkarten über den Bonusclub erhalten – was für das Fortkommen im Spiel natürlich wesentlich sinnvoller ist. Auch damals wurden Autos schon als CO_2-Schleuder bezeichnet. Nett dargestellt ist auch der Ort in Tirol, wo der selbe Einheimische abwechselnd das Geschäft und das Tourismusbüro offen hält.

Im Infokasten ist der Link zum Video zu finden – bizarrerweise gab es da prompt einen Content-ID-Anspruch, das Midi-Gedudel im Spiel klang verdächtig nach Out of the Blue von Debbie Gibson. Dagegen kann man dann bei YouTube zwar Einspruch erheben – in diesem Fall hat der Urheberrechtseigentümer den Einspruch nicht anerkannt. Das Video ist nach wie vor online, Auswirkung dürfte maximal eine Werbeeinblendung sein, von der die Wise Music Group mitnascht.

■ 486er-Farb-Notebook und Pentium PC: Die Preise sind bereits vergeben.

Arnie Goes 4 Gold: Download und Video

Video:
https://youtu.be/XUovttTjEUk

Das Spiel:
https://werbespiel.blogspot.com/2010/07/arnie-goes-4-gold_15.html

Courage

Das Spiel wurde vom österreichischen Bundesministerium für Unterricht und Kultur herausgegeben (das 1991 bis 1994 so benannt war) und hat nun bereits 25 Jahre auf dem Buckel. Dafür ist umso erstaunlicher, wie aktuell der Themenbereich ist, um den es bei Courage geht: Umweltschutz, Überwachungsstaat, Flucht und Asyl. Selbst die Art und Weise, wie

■ Altwarenhändler in der Zukunft

■ Beim Raumschiffhändler

die Themen behandelt werden, ist immer noch passend. In Zeiten vor der Cloud, Facebook & Co. war der Überwachungsstaat vielleicht gar nicht so aktuell wie heute. Aber das Spiel spielt schließlich auch in der Zukunft! Es ist ebenfalls ein solides Spiel, bei dem vielleicht der Schweregrad etwas unbalanciert erscheint. Das Schwierigste kommt gleich am Anfang, hier ist einmalig eine Kombination der Gegenstände aus dem Inventar erforderlich. Da das später nicht mehr vorkommt und man aber einen Haufen unnützer Gegenstände aufnehmen kann, wird man eventuell dazu verleitet, hier unnötig herumzuprobieren. Personen tauchen an manchen Orten erst auf, wenn bestimmte Aufgaben gemacht wurden. Außerdem kann und man hier auch Dinge falsch machen und dauerhaft im Gefängnis landen. Dazwischen gibt es auch wieder Geschicklichkeits- und Denkspiele, sowie eine halbgare Variante von Mäxchen, mit der man entweder Geld gewinnen oder die Tage verstreichen lassen muss, ein Labyrinth à la Zak McKracken darf natürlich nicht fehlen. Je nach Sichtweise geht in der Geschichte entweder der Faden etwas verloren, oder die Story nimmt überraschende Wendungen.

■ Diskussion mit den Einheimischen

■ Übersichtskarte eines Planeten

■ Nachdem ihm auf einem anderen Planeten die Weltherrschaft misslungen war, findet sich ein Tentakel im Flüchtlingsheim wieder.

Spiel und Idee sind trotzdem gut, eine grafisch überarbeitete Version 2.0 mit ein paar Nachbesserungen hätte heute durchaus Potenzial und vor allem überraschend viel Aktualität. ■

Courage: Download und Video

Video:
https://youtu.be/soSOG_FKbi8

Das Spiel:
https://werbespiel.blogspot.com/2010/10/courage.html

Jubiläum

30 Jahre TRSI – eine echte Szene-Größe

Am 29. Juni 1990 schlossen sich die beiden Gruppen Tristar und Red Sector zu TRSI zusammen. Über viele Jahre hinweg dominierte man auf dem C64, Amiga und dem PC die Releaser-Szene. Später erfand sich die Gruppe neu, was ihr ein dauerhaftes Überleben zu sichern scheint.

von Lars „Ghandy“ Sobiraj

Am 29. Juni 2020 war es so weit. Die plattformübergreifende Szene-Gruppe Tristar Red Sector (TRSI) feiert dann ganz offiziell ihr 30-jähriges Bestehen. Sieben Jahre vorher, also im Jahr 1983, fing der Düsseldorfer Szener Dirk aka Irata auf dem C64 an. Wir haben kürzlich ausführlich mit diesem Szene-Urgestein telefoniert, um ein paar Hintergründe in Erfahrung zu bringen.

Vom Großhändler auf den Schulhof: der damalige Weg eines Cracks

Vor 30 Jahren gab's in Deutschland für Privatpersonen noch kein Internet. Die normalen User tauschten die Disketten auf dem Schulhof aus oder lernten sich im PC-Geschäft ihrer Wahl kennen, wo die Jugendlichen bei den damals modernen Computern herumlungerten.

Die Elite hat die Disketten von Mailswappern per Post verschicken lassen. Wer das tat, besaß eine PLK, eine Postlagerkarte. Die Einrichtung verlief anonym und hatte den Vorteil, dass man innerhalb der Szene seine tatsächliche Anschrift nicht preisgeben musste. Riskant

war dann irgendwann das eigentliche Abholen der ganzen Briefe beim Postamt, weil man dafür seine Postlagerkarte vorlegen musste und somit zugab, Besitzer dieser PLK zu sein. Doch riskant war das sowieso nur für ganz wenige hyperaktive Mailswapper.

Die Polizei hatte das Thema Urheberrechtsverletzungen bis 1992 eher selten auf dem

Schirm. Es gab auch Geschichten von Polizeibeamten, die die 5,25"-Disketten in die Ermittlungsakten getackert haben ohne zu wissen, dass sie damit kaputt waren. Andere Mitarbeiter haben angeblich ganze Stapel von Disketten gelöscht, weil man die Disketten in der Asservatenkammer direkt neben einem starken Magneten deponiert hat. In den Niederlanden wurden aber schon mal komplette Copy-Partys von der Polizei hochgenommen. Praktisch jeder aus der alten Garde hatte irgendwann mal Berührungspunkte mit dem Gesetz.

Teilweise ging das ganze Gehalt für Originalspiele drauf

Natürlich hat sich in den letzten 30 Jahren viel verändert. Doch Irata brennt noch immer für die Szene. Er hat damals Originale von einem Software-Distributor abgeholt, bis zu acht Stück täglich. Glaubhaft erzählt er: „In einigen Monaten habe ich für Originale meinen kompletten Lohn ausgegeben." Wer Originalspiele für den C64, Amiga oder MS-DOS abholen wollte, brauchte dafür einen Gewerbeschein. Bei den Großhändlern dürfen nur Einzelhändler einkaufen, dafür kommt man zeitnah an die ganz neuen Spiele heran. Beim täglichen Anruf bei Leisuresoft, Rushware & Co. prüfte man, ob an diesem Tag Neuerscheinungen ankommen würden, die noch niemand gecrackt hatte. Nach dem Abholen begann das eigentliche Rennen. Der Inhalt der Disketten musste irgendwie so schnell wie möglich zum Cracker transferiert werden.

Zu Modem-Zeiten kamen auf dem Amiga mitunter Tools wie der Rob-Northen-Reader zum Einsatz, der den Inhalt der kopiergeschützten Disketten ausgelesen hat. Hatte der Cracker endlich alle Daten daheim, (das Archiv vom Reader war wegen der Analyse ein Vielfaches größer als der tatsächliche Inhalt der Diskette), fing er an, den eingesetzten Kopierschutz zu erkennen und zu entfernen. Last, but not least baute er ein Cracktro ein und lud den Crack dann bei einem Bulletin Board System (BBS) der eigenen Gruppe hoch. Eine BBS oder Board genannt, war nicht etwa ein Forum, sondern eine Mailbox mit einer Software, die nur Szener bedienen konnten.

Modems & das Internet machten alles hektischer und kälter

Der Organisator der Gruppe musste in regelmäßigen Abständen auf den schnellsten Boards (zumeist in den USA) nachschauen, ob eine andere Gruppe vielleicht schon schneller war. Wenn nicht, konnte die eigentliche Distribution der Schwarzkopie vonstattengehen. Mithilfe von Bluebox-Frequenzen oder Calling Cards haben die Modemtrader die Releases innerhalb von etwa einer Stunde verteilt. In den ersten Jahren ging es da viel gemütlicher zu. Bis Cracks die PLK der Kontakte in ganz Europa erreicht hatten, vergingen gleich mehrere Tage. Heutzutage geht das mithilfe der FTP-Sites von der Eintragung in der Datenbank bis zur vollständigen Verteilung auf dem ganzen Globus innerhalb weniger Minuten. Da

■ TRSI Recordz – Irata (links), Spotter (rechts)

zählt quasi jede Sekunde. Außer natürlich bei Windows-Spielen, die mit Denuvo extrem gut geschützt werden.

In den 90er Jahren war TRSI unter anderem in Deutschland sehr aktiv. Die Amiga-Section wurde damals sehr erfolgreich von einem Wuppertaler Mitarbeiter der Telekom (damals Deutsche Bundespost) organisiert. Dieser fuhr bei Bedarf mit seinem Mercedes von Elberfeld nach Bönen, um Originale bei Leisuresoft abzuholen. Doch die Gruppe hatte damals sowohl mehrere Original-Supplier als auch Cracker an der Hand. Parallel existierte die Demosection von TRSI, die ebenfalls sehr erfolgreich war. Unvergessen bleibt beispielsweise Wicked Sensation, womit man im November 1992 einen Demo-Wettbewerb gewann, den der Hersteller des Amiga, Commodore, selbst für eine Messe organisiert hatte. Damit war es den Machern sogar gelungen, den Branchenprimus Sanity zu schlagen.

TRSI heute eine reine Demogruppe

2003 besuchte Irata gemeinsam mit dem Grafiker H20 die Demoparty Breakpoint. TRSI suchte nach einem neuen Tätigkeitsfeld, weil man den Anschluss an die illegale Szene irgendwann verloren hatte. Dazu kommt die Grundeinstellung, die in der Releaser-Szene vorherrscht. „In der heutigen Szene geht es nur noch um Business. Wenn Du einen Account auf einem ftp-Server brauchst, musst Du gleich entsprechende Gegenleistungen vorweisen. Man wird direkt gefragt: Kannst Du Originale besorgen? Kannst Du jeden Monat genügend hochladen?“ Dieser Egoismus, das habe nichts mehr mit dem Verhalten von damals gemeinsam. Heute geht’s nur noch ums liebe Geld. „Können die heutzutage überhaupt noch cracken? Die meisten Leute benutzen dafür doch nur noch Tools“, glaubt Dirk zu wissen. In der illegalen Szene kämpft jeder nur für sich. Das alte Feeling ist im illegalen Bereich irgendwann komplett verloren gegangen. Früher dominierte das Gemeinschaftsgefühl der wenigen Aktiven, die etwas konnten.

Große Geburtstagsfeier ausgefallen

Auf jeden Fall wechselte man das Tätigkeitsfeld und suchte sich neue Ziele. TRSI macht heutzutage auf allen möglichen Geräten Demos. Der Unterschied: Innerhalb einer Demogruppe muss man kooperieren und produziert etwas Kreatives. An Tristar oder Red Sector kann sich von den heutigen Mitgliedern der

Releaser-Szene sowieso niemand mehr erinnern. Red Sector Incorporated (RSI) hat man 1985 gegründet. Da waren die meisten Leute noch gar nicht geboren, die heutzutage Cracks erstellen oder auf den ftp-Servern unterwegs sind. Wer von denen erinnert sich schon an das Red Sector Megademo (Video)!?? Dieses Amiga Demo war 1989 der Schritt weg vom reinen Crackintro mit nur einem Effekt zu einer Produktion, wo mithilfe vieler verschiedener Effekte so etwas wie eine Geschichte erzählt wurde.

Irata hat noch bis zum Jahr 2010 die Gruppe geleitet, um dann die Organisation an Spotter abzugeben. Spotter, der in Berlin in einem Tonstudio arbeitet, erzählt uns, er hatte für Ostern ein großes Event für alle jetzigen und ehemaligen Member organisiert. Es sollte ein Treffen auf der Revision in Saarbrücken geben, doch wegen der Virus-Pandemie fand die Party nur auf dem Sofa statt. Das verpasste Wiedersehen stimmte ihn sehr traurig.

Wir sind wie eine große Familie!

„Das ist wie eine große Familie. Man besorgt sich u.a. Jobs und hilft sich gegenseitig, wo man kann“, erzählt Irata. Im Zuge der Corona-Krise habe ein Mitglied seine Anstellung verloren. Ein anderes Mitglied hat das gehört und sich dafür stark gemacht, dass er in seinem Unternehmen angestellt wird. Beide arbeiten nun für eine Bank im Bereich IT-Security. Der neue Kollege müsse jetzt nur noch umziehen. So muss das laufen, man hält halt zusammen. In TRSI sei man außerdem offen für alles und jeden. „Das haben uns die Kanadier von Red Sector vorgelebt“, erinnert sich Dirk. Rassismus oder Rechtsradikalität war nie ein Thema bei uns. Ein Cracker aus alten Tagen lässt sich gerade operieren. Er möchte auch körperlich zu einer Frau werden. „Das hat hier niemand negativ aufgenommen. Es ist doch die Hauptsache, dass sie sich damit gut fühlt“, resümiert Irata.

Telnet-Boards kommen wieder

Derzeit kommen mehrere Telnet-Boards wieder hoch, die deren Betreiber schon vor Jahren geschlossen hatten. Per Telnet kann man sich dort einloggen und über das Internet simulieren, wie der Login damals mit einem regulären Modem ablief. Wer die Kommandos von Amiexpress (bzw. PC-Board, PC-Express) nicht kennt, hatte damals und hat auch heute keine Chance. Doch es geht dabei nur noch um den Spaß an der Sache. Mit der Geschwindigkeit und Aktualität von ftp-Sites werden die Telnet-Boards nie mithalten können. Das ist ja auch nicht das Ziel. Aber man trifft dort halt virtuell den einen oder anderen Vertreter aus der Vergangenheit, mit dem man schon lange keinen Kontakt hatte. Es geht mehr darum, dass alte Gefühle und Erinnerungen reaktiviert werden.

Statements mehrerer TRSI-Mitglieder

Man könnte noch so viel mehr über TRSI erzählen, das würde den Rahmen aber sprengen. Wir haben als Resümee ein paar frühere bzw. heute Aktive um einen O-Ton gebeten.

Der ehemalige Sysop **Hamster** skizziert für uns die Historie der Gruppe in wenigen Schritten:

1988 Red Sector. Alles über Modem.
1990 Tristar und Red Sector. Geile Truppe.
1992 World of Commodore (Video). Auf einmal wollen sie alle in TRSI sein.
1995 Endlich macht TRSI mal eine Produktion, die Hand und Fuß hat. Rebecca :-)

Ein anderer Ex-Sysop, also Betreiber einer illegalen BBS aus NRW, möchte lieber **anonym** bleiben. Vielleicht liegt es daran, weil er seinerzeit gleich mehrfach Besuch von der Polizei bekam. Doch das ist alles schon sehr lange her und strafrechtlich gesehen längst verjährt.

„TRSI war die Gruppe, mit der man als erstes auf dem C64 und auf dem Amiga durch Intros, Demos und auch Cracks in Kontakt kam. Ich habe dann eine Zeitlang ein Amiexpress BBS als GHQ für TRSI betrieben. Damals war ich stolz, diese große Gruppe auf der BBS zu haben. Ich bin dann aber irgendwann aus der Szene ausgestiegen, verfolge aber ab und an, dass es TRSI noch gibt. Habe aber jetzt andere Prioritäten.“

Warhead von der legalen Section aus Österreich ergänzt: *„TRSI und deren Vorläufer waren bereits eine Institution als ich (noch minderjährig) ein Jahr nach Gründung dazukam und beitragen und später von der alten Garde übernehmend mitgestalten durfte. 30 Jahre waren nur möglich durch Willen, Leidenschaft, Style, Treue, Experimentierfreude und vor allem Freundschaften, die mich bis heute dankbar machen für Erfolge, Niederlagen und die Menschen hinter dem Namen.“*

„Große Jungs mit Spaß am Chaos, aber eben am Kreativen!“

Lincoln, der als Original-Supplier in NRW eine Legende war, schrieb uns: *„Ohne TRSI wäre ich eventuell nie in der Szene gelandet und bestimmt auch nicht so lange so gerne dabeigeblieben. TRSI hatte damals für mich die Anziehungskraft der Szene stark geprägt durch viele coole Cracks mit catching Crackintros und dazu die super Demos. Dass viele bedeutende TRSI Member zufällig aus meiner Region kamen und die menschlich auch super korrekt sind, hat meinen Einstieg sehr erleichtert. Auch wenn ich nur recht kurz als aktives Mitglied damals dabei war, ist TRSI immer meine Familie geblieben mit real life friends seit nun auch fast 30 Jahren.“*

Der aktuelle Organisator **Spotter** schließt die Statements ab. Laut seiner Aussage sitzen die Mitglieder von heute und früher überall auf der Welt im Management des Who-is-Who der IT-Branche. Aber im Herzen seien sie natürlich immer noch die „großen Jungs mit Spaß am Chaos, aber eben am Kreativen!“

„Für mich als Orga ist es eine sehr große Ehre, Teil von TRSI zu sein, denn wir haben es über mehrere Generationen der Technik-Entwicklung geschafft, im Geiste der Hacker immer wieder neu kreativ zu sein. Wenn wir es dadurch schaffen, junge Technik-Nutzer zu motivieren, gestalterisch kritisch mit Technologie in der Gesellschaft umzugehen, dann war das jede wache Nacht und jedes graue Haar wert! spotter^TRSI“

Wer zum Jubiläum gratulieren oder sich weitergehend informieren möchte, kann dies hier in dieser Facebook-Gruppe tun. Daneben ist TRSI auch bei Twitter und Instagram vertreten. Wem das noch immer nicht reichen sollte: Eine endlos lange Liste an Produktionen ist hier bei Pouet verfügbar. ■

Quelle

Dieser Artikel ist zuerst im Juni 2020 auf tarnkappe.info erschienen und wird mit freundlicher Genehmigung des Autors abgedruckt.

https://tarnkappe.info

Lesenswert

Computer in der DDR

Ein 2019 erschienenes Buch von René Meyer fasst die Geschichte der Computertechnik in der DDR auf 150 Seiten zusammen.

von Georg Fuchs

Als nach dem Zweiten Weltkrieg die Entwicklung von Computern Fahrt aufnahm, war die Halbleitertechnik in der DDR eine Randerscheinung. 1957 gelang der UdSSR mit dem Sputnik der erste erfolgreiche Start eines Satelliten, ein Jahr zuvor war in Moskau ein Ministerium für Automation eingerichtet worden. Das bedeutete eine grundlegende Abkehr von der Politik Stalins, der die Kybernetik als „bourgeoise Pseudowissenschaft" ablehnte, in der Einflusssphäre der Sowjetunion.

1964 wurde in der DDR ein Programm ins Leben gerufen, um die elektronische Datenverarbeitung zu fördern. In den 70er-Jahren kommt es aber zur Stagnation, die Produktion von Konsumgütern rückt in den Vordergrund. Oft werden westliche Produkte nachgebaut, zuerst die Pong-Konsole, später PCs und Heimcomputer.

Da die DDR einen mehrjährigen technologischen Rückstand aufzuholen hatte, wurde in den 80ern wieder viel Geld in die Entwicklung elektronischer Komponenten gesteckt – zu spät: 1989, kurz vor dem Ende der DDR, wurden etwa 14 Milliarden Mark (DDR) investiert, um einen 64-Kbit-Schaltkreis zu bauen. Die Herstellung kostete pro Stück 40 Mark, der Weltmarktpreis belief sich auf 1,50 Mark.

In sieben Kombinaten wurden in der DDR Computerkomponenten hergestellt. Dabei war die DDR von Importen aus dem Westen abgeschnitten, musste also vieles selbst entwickeln oder nachbauen. Grund dafür war das Technologieembargo, mit dem die NATO-Staaten seit 1947 die Sowjetunion und ihre Verbündeten belegten. Weder Computerteile noch Fertigungsanlagen konnten in die DDR eingeführt werden. Oft versorgten Mittelsmänner aus der Schweiz oder aus Österreich die Kombinate mit Komponenten, nicht ohne sich für ihre Dienste gut bezahlen zu lassen. Das trieb die Kosten in die Höhe.

Am 15. August 1989 wurde der erste 32-Bit-Prozessor angekündigt. Die Jubelmeldung veranlasste Erich Honecker zu seinem berühmten Ausspruch: „Den Sozialismus in seinem Lauf halten weder Ochs noch Esel auf." Zwei Monate später wurde er abgesetzt.

23 Jahre zuvor sah die Welt aus DDR-Sicht noch besser aus: 1966 wurde der erste lauffähige Robotron 300, dem IBM 1401 nachempfunden, vorgestellt. Ein ganzes Gebäude ist

nötig, um die 6000 Kilogramm schwere und mindestens 150 Quadratmeter große Anlage aufzunehmen. 1973 wird die Produktion von Taschenrechnern gestartet, die Geräte werden allerdings erst im Schuljahr 1987/88 durchgängig im Unterricht eingesetzt.

Die Produktion von Heimcomputern braucht bedeutend länger: Während in den USA bereits 1977 erste betriebsfertige Modelle wie der Apple II verkauft werden, dauert es in der DDR bis 1985, bis fertige Geräte im Handel sind. Vorher gab es bereits Bausätze und eine kleine Serie von ZX-Spectrum-Nachbauten.

Großer Beliebtheit erfreute sich der Bausatz Robotron Z 1013, der preiswert und nach „nur“ einem Jahr Wartezeit verfügbar war: 25.000 Stück wurden insgesamt verkauft, damit war er der verbreitetste Heimcomputer im Osten. Erwähnenswert ist, dass der Bausatz persönlich im Robotron-Geschäft in Erfurt abgeholt werden musste. Jeder Käufer musste sich selbst um ein Gehäuse kümmern, schwieriger war es aber, an eine Tastatur zu kommen.

In diese Zeit fällt auch die Fertigstellung des legendären Poly-Play, des einzigen Spielautomaten, der in der DDR hergestellt wurde. Aufgestellt wurden die Geräte in Freizeiteinrichtungen und Ferienheimen. 16 Spiele entstanden insgesamt für das Poly-Play, wobei ein Automat zwischen acht und zehn Programme fassen kann. Nur wenige der 2000 produzierten Modelle sind erhalten, heute begehrte Sammlerstücke.

Nach und nach wurden Peripheriegeräte und neue Modelle entwickelt, in Zeitungen erscheinen BASIC-Programme und Computerklubs entstanden. DDR-Versionen von im Westen verbreiteter Bürosoftware und sogar CAD-Systeme wurden entwickelt. Diese sind allerdings deutlich weniger leistungsstark als ihre westlichen Gegenstücke und werden deshalb bereits Mitte der 80er auf West-Computer umgestellt. Die Bauakademie der DDR verwendet aufgrund der grafischen Fähigkeiten zwei Commodore 64.

1988 wird einem ausgewählten Kreis von Armeeangehörigen ein Amiga 500 vorgestellt, geboten wird bei der Vorführung durch einen Kulturoffizier der Nationalen Volksarmee der Kampfflugsimulator F/A-18 Interceptor. Zu einem Amiga haben nur sehr wenige Zugang, doch „normale“ PCs stehen immer mehr DDR-Bürgern zur Verfügung: Immerhin jede fünfte Schule hat 1986 einen Rechnerpool, an Volkshochschulen werden ab 1986 Computerkurse angeboten. Dort kann man neben den Grundlagen die Programmierung in BASIC und Turbo Pascal lernen.

Abgerundet wird die ausgesprochen kurzweilige, aber nie oberflächliche Darstellung durch Erzählungen von Zeitzeugen. Als Zugaben gibt es kleine Kapitel über Schachcomputer, LCD-Spiele, utopische Literatur und Filme sowie elektronische Musik in der DDR. Der 1970 geborene Autor René Meyer kann auch auf eigene Erinnerungen zurückgreifen: Er war „computerbegeisterter Schüler in der DDR“ und nimmt an den Jahrestreffen des KC-Clubs teil. ■

Infos

René Meyer, Computer in der DDR
Erfurt 2019, ISBN: 978-3-946939-74-0
148 Seiten, ca. 16 Euro

Buchtipps

Christian Pfeiler, Selene

In diesem interessanten, abgefahrenen SciFi-Roman aus der Feder des Computernerds Christian Pfeiler geht es um Aliens, Götter, Philosophie und Quantenphysik – eine ziemlich wilde Mischung.

Die Geschichte hat zwar nichts mit dem C64 zu tun, aber die vielen Bezüge auf 80er-Jahre-Filme und -Kram sind definitiv Stoff für Fans pixeliger „Lo-Tech".

Das Buchprojekt wurde in Digital Talk #107 und #108 vorgestellt und zu 100% auf alten DOS-Rechnern geschrieben.

Die beiden Bände sind auf Anfrage beim Autor Bluesman.BGM@t-online.de gedruckt (Hardcover) erhältlich bzw. stehen auf dessen Webseite im PDF-Format kostenlos zum Download zur Verfügung.

Download

http://www.bruchbach.de/selia5.pdf
http://www.bruchbach.de/band2.pdf

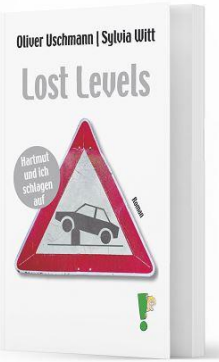
Oliver Uschmann & Sylvia Witt, Lost Levels

Seit 15 Jahren kennt das Publikum die Bücher rund um zwei Männerfreunde, die ihr Dosenbier wie Revolver in der Seitentasche tragen und zugleich über Zwölftonmusik philosophieren. Sechs Teile erschienen bei S. Fischer und verkauften insgesamt 350.000 Exemplare, vier Hörbücher folgten.

Lost Levels erzählt nun die Vorgeschichte und spielt zwischen 1995 und 2005. Hartmut und ich lernen sich in der Schule kennen. Der eine ein Stoiker, der andere ein Revolutionär, der von der Tischtennisplatte herab das Volk mit Fischbrötchen speist und den Menschen die Vernunft mit dem Kantholz einbläuen will. Abitur. Wilde Campingreisen mit dem VW-Bus. Zivildienst und Armee. Erste Liebe. Und schließlich: Der Entschluss, eine WG zu gründen und aus Wesel nach Bochum zu ziehen. Die Handlung zwängt sich chronologisch zwischen die Zeitebenen der ersten beiden Romane *Hartmut und ich* und *Voll beschäftigt* und berichtet von bislang ungeahnten Geschehnissen.

Generelle Themen, die das Buch anschneidet, sind ferner: Freundschaft, Liebe, (misslingender) Sex, Ruhrgebiet, Niederrhein, Videospiele, Political Correctness, Söhne & Mütter, Männlichkeit, Identitätssuche.

Edition Hombrede
252 Seiten, Paperback
ca. 12 Euro bzw.
ca. 6 Euro (eBook)



Webseite

https://hombrede.de

Bücher über U.S. Gold und Ocean Software

Aufstieg und Fall zweier Imperien

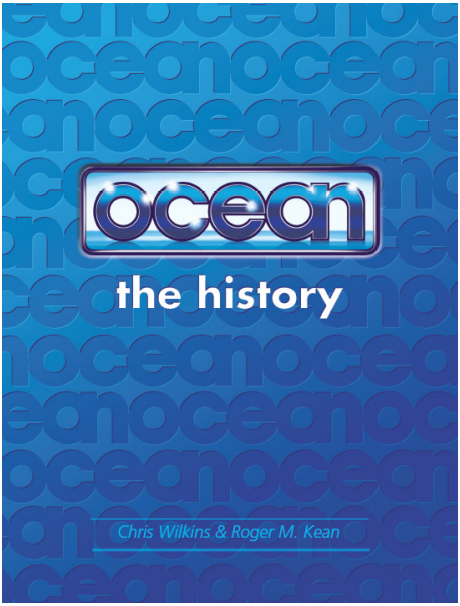
Zwei Bücher gewähren tiefe Einblicke in die Funktionsweise von Softwarehäusern in den 80er-Jahren. Die beiden Werke sind schon von mehreren Jahren erschienen, zählen aber noch immer zu den besten Quellen für die Geschichte von C64- und Spectrum-Spielen.

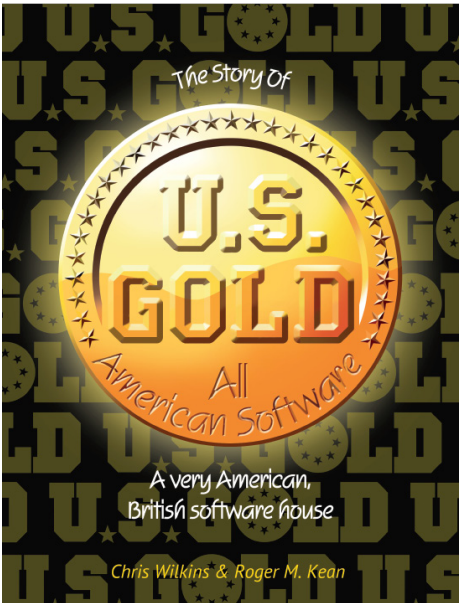
von Georg Fuchs

Fusion Retro Books ist ein britischer Verlag, der auf Veröffentlichungen rund um Spiele und Computer aus den 80er- und 90er-Jahren spezialisiert ist. Neben dem seit 2018 alle zwei Monate erscheinenden Fusion-Magazin gibt es eine Reihe von Büchern, die sich ganz um die Hard- und Software dieser Ära drehen. Die Bücher können entweder gedruckt oder als PDF erworben werden, wobei die PDFs sehr günstig sind und in hoher Auflösung zum Download angeboten werden. Die hier vorgestellten Bücher kosten umgerechnet je ca. 2,40 Euro.

U.S. Gold. A very American, British software house von Chris Wilkins und Roger M. Kean erschien 2015. Bereits 2013 schrieben die beiden Autoren mit Ocean. The History die Geschichte eines weiteren bedeutenden Unternehmens. Die beiden Häuser haben vieles gemeinsam: Sie wurden in England gegründet, erlebten ihre Blütezeit in der 8-Bit-Ära und kämpften jahrelang um einen Spitzenplatz im britischen und internationalen Spiele-Business. Als in den frühen 1990er-Jahren Konsolen eine Renaissance erlebten und die Epoche der Heimcomputer endete, gingen beide sang- und klanglos unter, indem sie von aufstrebenden Konzernen geschluckt wurden, die einen ebenso kometenhaften Aufstieg erlebten wie Ocean und U.S. Gold ein Jahrzehnt zuvor.

U.S. Gold wurde 1984 von Geoff Brown gegründet, als Ergänzung zu der bereits ein Jahr zuvor gegründeten Vertriebsfirma CentreSoft. Die Geschäftsidee bestand darin, Computerspiele aus den USA in Großbritannien zu verkaufen, wo sie keinen Vertrieb hatten. Das Konzept erwies sich als so erfolgreich, dass das Mini-Unternehmen in kürzester Zeit mehrfach umziehen musste, weil eine Lagerhalle nach der anderen zu klein wurde, um die Atari-Cartridges und C64-Kassetten aufzunehmen, die aus Übersee geliefert wurden. Aus dem ersehnten Umsatz von einer Mio. Pfund im ersten Geschäftsjahr wurden drei Millionen. So entstand spontan die Idee, nach dem Vorbild





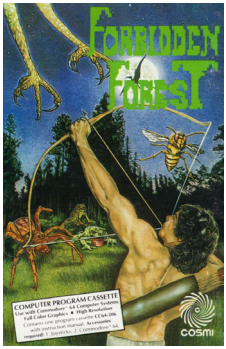
■ Zwei Bücher über zwei Softwarehäuser, die den Spielemarkt in Europa jahrelang geprägt haben

der Musikindustrie ein eigenes Label zu gründen. Es hieß „U.S. Gold – All-American Software“. Die Logos von MicroProse oder Cosmi verblieben auf der Verpackung, wurden jedoch um das bekannte goldene Logo im Stil einer Goldmedaille ergänzt.

Die Lizenzgebühren betrugen anfangs 20 Prozent pro verkaufter Einheit. Bei einem typischen Preis von 5,95 Pfund für ein Spiel in Großbritannien gingen somit 1,20 Pfund an Access, Cosmi und Co. Dafür wurde eine Mindestabnahmemenge garantiert. Um profitabler zu werden, wurde der Preis pro Spiel jedoch bald auf 9,95 Pfund erhöht, was damals als großes Risiko betrachtet wurde. Schließlich mussten die Programme erst an die europäische PAL-Norm angepasst werden, was einen gewissen Aufwand bedeutete.

Die Spiele wurden mit professionell gestalteten Anzeigen in Computerzeitschriften beworben, oft auf Doppelseiten. U.S. Gold wollte Eindruck schinden und war damit erfolgreich, ohne ein eigenes Spiel auf den Markt bringen zu müssen.

Nicht nur Heimcomputertitel, auch Hits aus der Spielhalle wurden bald an U.S. Gold lizenziert. Dafür mussten sie erst heimcomputertauglich abgespeckt werden, was den Verkaufszahlen selten abträglich war. Eine wesentliche Rolle dabei spielte modernes Marketing, worin eine Stärke von U.S. Gold lag. Neuveröffentlichungen wurden nicht nur durch aufwendige Inseratenkampagnen vorbereitet, es gab auch Partys für die Spielepresse, auf denen weitere Werbedeals abgeschlossen wurden. Nicht selten waren euphorische Reviews die Folge. Auch die Idee, Spiele nicht nur in Computershops, sondern über den Zeitschriften- und Buchhandel zu vertreiben, erwies sich als profitable Idee.



■ Die kalifornische Cosmi Corporation gehörte zu den frühesten Lizenzpartnern

Erfolg mit Arcade-Titeln

Konvertierungen von populären Arcade-Automaten wurden für den Umsatz immer bedeutender, nicht nur für U.S. Gold. Absprachen mit dem Hauptkonkurrenten Ocean verhinderten, dass sich die beiden Firmen gegenseitig ins die Quere kamen und die Preise für Lizenzen in die Höhe trieben. So bot U.S. Gold für Spiele von Sega, Ocean hingegen für Automaten von Taito, Nintendo und Williams.

Neben der PAL-Konvertierung zahlreicher US-Spielen waren die Arcade-Umsetzungen bald das Kerngeschäft von U.S. Gold: 720°, Gauntlet und Out Run sind noch immer fast allen C64-Besitzern ein Begriff. Diese Spiele entstanden unter nicht ganz einfachen Bedingungen, da zur Lizenz oft keine weiteren Informationen geliefert wurden. Zuerst musste deshalb der entsprechende Automat oder das Board angekauft werden, dann wurde das Spiel einfach so gut wie möglich nachprogrammiert. So fielen viele Details weg, selbst wenn sie technisch umsetzbar gewesen wären. Levels wurden oft einfach fotografiert oder vom Bildschirm abgezeichnet. Vieles wurde einfach dem Zufall überlassen.

Auch in personeller Hinsicht war nicht immer ein Plan erkennbar, denn U.S. Gold verfügte über kein hauseigenes Entwicklerteam, sondern griff auf externe Teams und Programmierer zurück. Aus Zeit- und Kostengründen arbeiteten bis zu vier Teams gleichzeitig an Konvertierungen ein- und desselben Spiels für verschiedene Systeme. Diese unverbindliche Arbeitsweise bedingte, dass die Qualität der Spiele stark schwankte. Als 16-Bit-Systeme kommerziell immer bedeutender wurden, konnten einfach neue Programmierer angeheuert werden, ohne Rücksicht auf Mitarbeiter nehmen zu müssen.

■ Beach-Head von Access Software aus Salt Lake City verkaufte sich auch in Großbritannien gut.

U.S. Gold fehlte eine Kreativabteilung, die eigenständige Spiele entwickeln konnte. Im Vordergrund standen immer US-Lizenzen und Arcade-Konvertierungen. Da es im Haus keine Programmierer gab, war der Firmenalltag rein auf Geschäftliches ausgerichtet. Dazu kam, dass viele der führenden Köpfe des Firmengeflechts persönlich kein Interesse an Computerspielen hatten.

Weltmeister im Marketing

U.S. Gold konnte viele Erfolge feiern, allerdings finden sich in der Geschichte der Firma auch einige veritable Flops. Einen besonderen Tiefpunkt markiert das offizielle Spiel zur Fußball-WM 1986 in Mexiko. England rechnete sich Chancen auf den Weltmeistertitel aus und erwartete, im fußballbegeisterten

Mutterland dieses Sports viele Exemplare absetzen zu können. Nach Kauf der kostspieligen Lizenz kam es zu einem Missverständnis, als ein Mitarbeiter mit der Umsetzung des Spiels beauftragt werden sollte, davon aber nichts erfuhr. U.S. Gold hatte zu dieser Zeit so viele Spiele in Arbeit, dass das lange Zeit nicht auffiel. So vergingen Monate, bis im Januar 1986 bekannt wurde, dass mit der Arbeit noch gar nicht begonnen worden war. Aus dem Plan, ein modifiziertes Spiel von Ocean zu verwenden, wurde nichts. Nun verblieben nur noch drei Monate bis zum Beginn der WM. Entwickler wurden wahllos mit großzügigen Angeboten überhäuft, um doch noch ein Spiel anbieten zu können. Das einzige Unternehmen, das darauf einstieg, war die in Schwierigkeiten geratene Firma Arctic, die ein zu diesem Zeitpunkt bereits zwei Jahre altes Fußballspiel im Portfolio hatte – in diesen Tagen eine halbe Ewigkeit. Dieser technisch und spielerisch äußerst bescheidene Oldie wurde nur geringfügig überarbeitet, damit das Spiel noch rechtzeitig erscheinen konnte. Um den Ruf von U.S. Gold nicht komplett zu ruinieren, wurde das Spiel mit einer beeindruckenden Verpackung und mehreren Goodies versehen, um Käufern nicht das Gefühl zu geben, viel Geld für ein unbrauchbares Spiel ausgegeben zu haben. Nichtsdestotrotz gilt das Ergebnis, das unter dem Namen World Cup Carnival verkauft wurde, vielen als das schlechteste Fußballspiel aller Zeiten. Zzap!64, die sonst eher großzügig wertende britische C64-Zeitschrift, gab dem Titel nur 11 Prozent. Das Spiel kann als Musterbeispiel dafür betrachtet werden, was mit Marketing möglich ist, denn trotz durchwegs unterirdischer Reviews verkaufte sich das Spiel gar nicht so schlecht.

■ World Cup Carnival hatte das Potenzial, den Ruf von U.S. Gold zu ruinieren.

Verflechtungen

1986 zeigte sich, dass die großen US-Softwarehäuser kein Interesse hatten, sich durch eigene Niederlassungen am europäischen Markt zu etablieren. U.S. Gold und CentreSoft füllten die Lücke und eröffneten Filialen in Deutschland, Italien, Portugal, Frankreich, Spanien und Österreich. Das Firmengeflecht wurde dabei immer unübersichtlicher. Über eine Beteiligungsgesellschaft wurde die Mehrheit an Gremlin Graphics übernommen, dazu kamen Anteile an einer Werbefirma, die auch für den Hauptkonkurrenten Ocean die Werbung gestaltete.

Als wahre Goldgrube erwies sich die Idee, erfolgreiche Spiele von Ocean und U.S. Gold gebündelt unter dem Titel „They Sold a Million“ zu verkaufen. Damit wurden auch ältere Spiele noch einmal zu Goldeseln.

1987 kam ein weiteres Label für Vollpreistitel ins Portfolio, „GO!“, das jedoch nach we-

■ Das Recycling von Bestsellern (hier: Match Point) war finanziell äußerst einträglich.

nigen Veröffentlichungen, darunter Trantor, wieder aus dem Verkehr gezogen wurde. Das Unterfangen wurde intern als Fehlschlag eingeschätzt. Ein Jahr später folgte ein weiteres Label namens „Kixxx“, mit dem das Billig-Segment bedient wurde. Spiele von U.S. Gold und Gremlin Graphics wurden für 2,99 Pfund (4,99 Pfund für Disketten) auf den Markt geworfen. Dass es einen Markt für Billigspiele gibt, hatte das britische Label Mastertronic bereits bewiesen.

■ Unter dem Label Go! wurden auch Spiele von Rainbow Arts veröffentlicht.

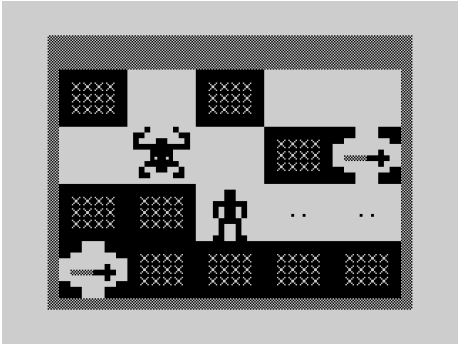
Ocean setzt auf Entwicklungsabteilung

Einen ähnlichen Weg wie U.S. Gold ging Ocean. Das Unternehmen aus Manchester wurde 1982 als „Spectrum Games“ gegründet, als es bereits einen kleinen Markt für Heimcomputersoftware gab. In den USA beherrschten Konsolen den Spielemarkt, während in Großbritannien die billigen Heimcomputer aus dem Hause Sinclair die Spieleszene dominierten. Aus Spectrum Games wurde 1983 die Firma Ocean, an der in den 80ern kein C64- und Spectrum-Spieler vorbeikam. Wie U.S. Gold expandierte auch Ocean nach Frankreich und in andere europäische Staaten, später auch nach Amerika.

In der Anfangszeit wurden oft Schüler angeheuert, um Spiele zu programmieren. Manchmal ging das gut, manchmal blieben Projekte unvollendet liegen. Deshalb wurde systematisch eine Entwicklungsabteilung aufgebaut. Bald arbeiteten 40 Coder im Keller des Ocean-Gebäudes in der Innenstadt von Manchester. Obwohl Ocean auf eigene Ressourcen zurückgreifen konnte, plagten das Unternehmen ähnliche Probleme wie U.S. Gold: Projekte mussten unter einem enormen Zeitdruck abgeschlossen werden, etwa weil Spiele bereits in Zeitschriften beworben wurden, bevor sie auch nur annähernd fertig waren. Neben dem eigenen Team wurden auch externe Programmierer oder Teams eingebunden.

Ocean übernimmt Imagine

In Liverpool war die kleine Firma Bug-Byte bereits seit 1980 im Geschäft. Einige Mitarbeiter gründeten 1982 ihr eigenes Softwarelabel mit dem Namen Imagine. Ein Markenzeichen von Imagine war ein großspuriger öffentlicher Auftritt, Geld schien keine Rolle zu spielen. Die Beschäftigten fuhren teure Sportwagen, sogar



■ Ein frühes Spiel von Bug-Byte: Mazogs für den Sinclair ZX81

ein Sponsoringvertrag mit einem Rennsportteam wurde abgeschlossen. Doch das Glück währte kürzer als zwei Jahre. Imagine kündigte mehrere sensationelle „Megagames“ an, die alles bisher Dagewesene weit in den Schatten stellen sollten. Psyclapse für den Commodo-

re 64 und Bandersnatch für den Spectrum wurden bereits mit ganzseitigen Anzeigen beworben, obwohl beide Spiele nur als Ideen existierten. Gekonnt wurde in der Fachpresse ein Hype aufgebaut, jedoch schlitterte Imagine bald darauf in den Konkurs und keines der Spiele wurde fertiggestellt. (Wer ein Netflix-Abo hat, findet in der „interaktiven" Black-Mirror-Folge Bandersnatch eine spannende, wenn auch nicht allzu nah an der Realität orientierte Verfilmung vor.)

Einige Programmierer gründeten nach dem Ende von Imagine andere einflussreiche Softwarehäuser wie Denton Designs und Psygnosis. Der Name wurde 1984 jedoch von Ocean übernommen und fortan als Label für Spiele wie Mikie, Green Beret, Arkanoid oder Target:

■ Von Imagine blieb im Ocean-Imperium nur der Name, der aber bis 1989 viele Spielehits zierte.

Renegade verwendet. Mit dem klingenden Namen Imagine in der Tasche ging Ocean nun auf die Jagd nach Lizenzen für Spiele zu Kino-Kassenschlagern sowie für Arcade-Konvertierungen.

Lizenz-Pionier Ocean

Lizenz-Titel waren die wichtigste Einnahmequelle für Ocean. Das Potenzial wurde früh erkannt, so war Ocean vermutlich das erste Softwarehaus, das für das Spiel Daley Thompson's Decathlon die Rechte am Namen einer prominenten Persönlichkeit erwarb. Für das Textadventure „The Neverending Story" wurde die erste Filmlizenz erworben und einige der frühesten legalen Automaten-Umsetzungen stammen ebenfalls von Ocean. Frankie Goes to Hollywood, von Denton Design für Ocean geschrieben, war eines der frühesten Spiele, für das der Name einer Musikgruppe lizenziert wurde. (Das erste war übrigens „Journey Escape" aus dem Jahr 1982, ein Spiel zur Band Journey, das in Lotek64 #31 ausführlich vorgestellt wurde.)

Erst mit dem Erfolg des Spiels zum Film Platoon wurde den großen Filmstudios klar, dass mit Spielelizenzen auch Geld zu verdienen war. Platoon (1987) war eine Eigenentwicklung von Ocean, die sich sehr gut verkaufte. Um die Spiele gleichzeitig mit dem entsprechenden Film veröffentlichen zu können, erhielt Ocean vorab die Drehbücher und entschied, was Erfolg versprach und wovon man besser die Finger ließ. Auf Grundlage der Drehbücher musste auch entschieden werden, wie das Spiel aussehen sollte. Zu diesem Zeitpunkt war oft noch nicht abschätzbar, ob ein Film auch erfolgreich sein würde. Deshalb waren viele Filmlizenzen auch riskante finanzielle Abenteuer. Dennoch wurde aus einer solchen Lizenz das erste Spiel, von dem über eine Million Exemplare verkauft wurden: RoboCop. Es war so erfolgreich, dass danach japanische Arcade-Giganten bei Ocean

■ Filmlizenzen versprachen hohe Verkaufszahlen: Platoon (1987, hier auf einem Apple II)

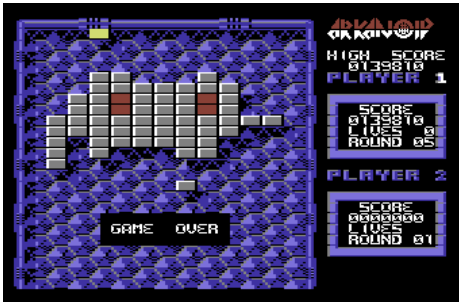
eine Lizenz erwarben, um einen Automaten zu produzieren.

Hits und Flops

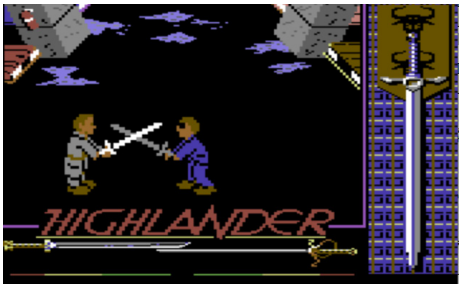
An Hits mangelte es Ocean nicht, auch nicht im Bereich der Arcade-Lizenzen. Gelungene oder zumindest als gelungen empfundene Heim-Versionen von Spielhallenklassikern wie Arkanoid, Hunchback, The New Zealand Story, Toki, Rainbow Islands, Chase HQ und Operation Wolf trugen zum guten Ruf der Firma bei und brachten viel Geld ein. Eine kurze Geschäftsbeziehung mit Nintendo bestand 1986, als Ocean Heimcomputer-Versionen von Donkey Kong und Mario Bros. veröffentlichte.

Weniger überzeugend waren in vielen Fällen die Filmlizenzen, die oft uninspiriert waren. Bei diesen Spielen konnte Ocean nicht auf bewährte Spielkonzepte zurückgreifen, sondern musste selbst kreativ werden. Natürlich sollten jene Elemente nicht fehlen, die dem Fernseh- oder Kinopublikum besonders in Erinnerung geblieben waren. Oft waren die Ergebnisse trotz klingender Namen enttäuschend (Highlander, Red Heat) oder uninspiriert (Miami Vice, Knight Rider). Die Spiele verkauften sich gewöhnlich trotzdem gut.

Zu einem der größten Flops der Firmengeschichte kam es, als eine Lizenz für die US-



■ Die C64-Fassung des Spielhallenhits Arkanoid (1987) ist auch für seine Titelmusik im Gedächtnis geblieben. An die Filmlizenz Highlander (C64-Fassung, 1986) erinnert sich niemand gerne.



Action-Fernsehserie Street Hawk erworben wurde. Ein Programmierer wurde abgeheuert und erhielt einen Vorschuss, lieferte in der vereinbarten Zeit aber kein Spiel ab. Da vertraglich vereinbarte Fristen einzuhalten waren, wurde schließlich als Notlösung ein Defender-Klon präsentiert, welcher fristgerecht ausgeliefert wurde. Ein etwas besseres Spiel kam erst später in den Handel, allerdings nur für Spectrum. Die mit Inseraten breit beworbene C64-Fassung war beinahe fertig gestellt, als die Entwicklung beendet wurde. Die Fernsehserie wurde übrigens nach nur einer Staffel eingestellt und geriet in Vergessenheit.

Kreative Leistungen abseits von Lizenzen

Einige der besten Spiele von Ocean waren Eigenentwicklungen ohne Film- oder Arcade-

■ Meisterwerk ohne Arcade- oder Kinovorlage: Wizball (1987)

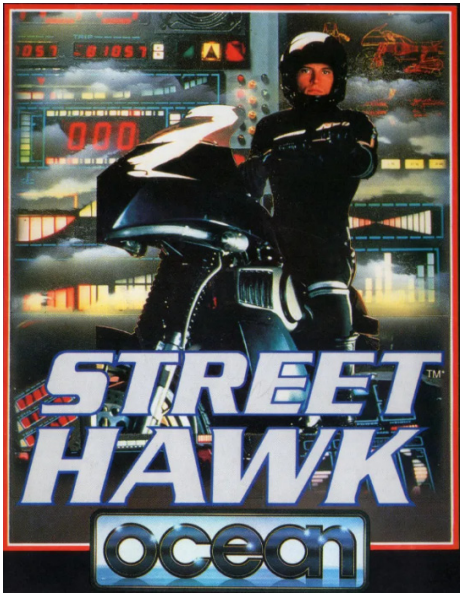
Vorlage. Das im Vietnamkrieg angesiedelte Survival-Spiel Lost Patrol ist einer der spannendsten Amiga-Titel, während Parallax und Wizball zu den unsterblichen C64-Klassikern gezählt werden können. Mit Martin Galway steuerte einer der größten Stars der SID-Programmierung regelmäßig Musik zu den C64-Versionen der Ocean-Spiele bei, wodurch auch das eine oder andere fragwürdige Programm noch einen bleibenden Wert behält – vergleichbar mit Rob Hubbards unsterblichen Soundtracks zu längst vergessenen Spielen.

Zeitdruck als ständiger Begleiter

Typisch für U.S. Gold und Ocean gleichermaßen war der extreme Zeit- und Kostendruck, unter dem die Entwickler standen. Oft wurden jugendliche Kinderzimmer-Coder angeheuert, die für wenig Geld aufwendige Spiele schreiben sollten. Die Vorgaben waren vage, und während das Spiel noch im Anfangsstadium war, wurde schon an der Verpackung und der Werbung gearbeitet. Kein Wunder, dass viele Produkte unausgegoren erschienen. Musik und Titelscreens werden oft extern zugekauft und dienten als Verkaufsargument, etwa wenn Stars wie Martin Galway oder Rob Hubbard den Soundtrack schreiben.

Offensichtlich unfertige, nicht ausreichend getestete Spiele sorgen heutzutage regelmäßig für Kritik. Käufer fühlen sich als Betatester missbraucht, die dafür bezahlt haben, ein fehlerhaftes Produkt erworben zu haben. Damals war das Problem aber weitaus größer: Während heute die Möglichkeit besteht, über das Internet Bugfixes und Updates nachzuliefern, waren Fehler in einem Spectrum- oder C64-Spiel nicht mehr zu korrigieren. Unfertige, halbherzige, fehlerhafte, bug-verseuchte, unspielbare und nicht abschließbare Spiele gab es wie Sand am Meer.

Da aus Rücksicht auf den britischen Markt fast alles zuerst für den Spectrum entwickelt wurde, wurden Grafiken einfach auf den C64 portiert, ohne dessen spezifische Möglichkeiten zu nutzen. Spielemechaniken, die schwer auf einem Heimcomputer umsetzbar waren, aber den Reiz eines Programms ausmachten,



■ Die C64-Fassung von Street Hawk wurde bereits beworben, das Spiel erschien allerdings nie.

wurden ersatzlos weggelassen, man verließ sich auf klingende Namen, die potenzielle Kunden aus der Spielhalle kannten. Spiele waren ohne Cheats oft gar nicht durchspielbar, oder sie stürzten an bestimmten Stellen ab. Programme mit klangvollen Arcade- oder Kino-Referenzen im Titel waren in zahllosen Fällen so schlecht, dass sie durchaus dazu geeignet waren, der Vorlage einen Imageschaden zuzufügen.

Das Ende ist nah

Der Beginn der 16- und 32-Bit-Ära machte allen etablierten Softwarehäusern das Leben schwer. Die Entwicklungszeit für Spiele stieg, der technische Aufwand wuchs enorm. Besonders der PC war ein Sorgenkind, da auf unzählige Hardwarekonfigurationen Rücksicht genommen werden musste. Dafür konnten ganz neue Zielgruppen erschlossen werden, die nicht an Heimcomputern oder Konsolen interessiert waren.

Mit der Renaissance der Konsolen in den 90er-Jahren stiegen die Entwicklungskosten weiter, aber auch die Qualitätsansprüche. Während bei 8-Bit-Spielen zwischen Idee und Veröffentlichung nur wenige Wochen lagen, dauerte es bei Konsolenspielen, die auf Cartridges erschienen, mindestens neun Monate länger. Mit reiner Masse konnte man nicht mehr marktbeherrschend bleiben.

Die 8-Bit-Systeme, mit denen U.S. Gold und Ocean groß geworden waren, spielten wirtschaftlich keine Rolle mehr. Neue, finanzkräftige Giganten machten den Dinosauriern der 80er das Leben schwer und verschluckten sie schließlich, manchmal über Umwege. U.S. Gold machte seine Türen 1996 zu und wurde zusammen mit CentreSoft von Eidos Interactive übernommen. 2005 wurde das Unternehmen zu Square Enix Europe, nicht ohne zuvor mit Domark und Core Design weitere Größen der Heimcomputer-Ära verschlungen zu haben.

Ocean existierte zwar technisch betrachtet noch bis 2009, wurde aber bereits 1996 von Infogrames gekauft und in „Infogrames UK“ umbenannt. 2001 schluckte Infogrames in der Folge Hasbro Interactive, den Inhaber der Namensrechte an Atari. 2003 benannte sich Infogrames, Inc. dann in Atari, Inc. um und aus Infogrames UK wurde schließlich Atari UK.

Fazit

Die Darstellung der alltäglichen Realität in der Frühzeit der Softwareindustrie straft sämtliche Klischees Lügen. Das vermeintlich romantische Zeitalter der Spieleentwicklung war wohl für einige Unter-20-Jährige ein spannender und manchmal auch finanziell einträglicher Ausflug in die Branche. Endlose Arbeitstage bei schlecht bezahlten All-in-Verträgen, um ein formelhaftes, uninspiriertes Spiel gerade noch rechtzeitig fertigzustellen, damit der bereits angekündigte Erscheinungstermin eingehalten werden kann, sind alles andere als ein neues Phänomen. Das ist eine wichtige Erkenntnis, die beide Bücher vermitteln.

Die ausführlichen und schön gestalteten Bände geben tiefe, wenn auch durch subjektive Darstellungen der Protagonisten gefärbte Einblicke in die Welt der (vor allem britischen) Softwarehäuser in den 1980er-Jahren. Abgerundet werden die Bücher durch eine umfangreiche Zusammenstellung von Interviews mit Personen, die damals im Zentrum des Geschehens standen: Programmierer, Manager, PR-Leute, Grafiker, Musiker. ■

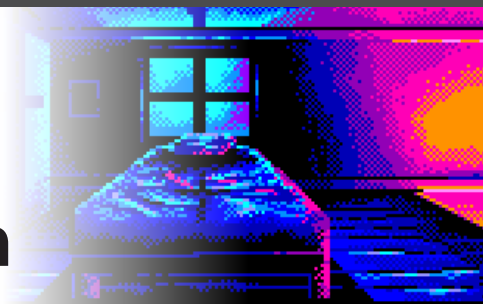
Fusion Retro Books

PDF-Download
https://fusionretrobooks.com/collections/pdf

Bücher
https://fusionretrobooks.com/collections/retro-books

Text/Grafik-Adventure im Retro-Format

The Curse of Rabenstein



Im März 2020 ist ein Adventure erschienen, das aus mehreren Gründen verblüfft.

von Georg Fuchs

Textadventures gehörten in den 80er-Jahren zu den populärsten Genres auf Heimcomputern und PCs. Sie liefen auf Systemen, die nicht auf die Wiedergabe von Grafik ausgerichtet waren, boten oft langes Spielvergnügen und wurden immer besser darin, die Eingaben der Spieler zu deuten. Während das US-Softwarehaus Infocom auf Purismus setzte und den Kauf seiner Titel mit fantasievollem Zubehör versüßte, spendierten viele andere Firmen ihren Abenteuern Illustrationen. Das half bei der Orientierung im Spiel und bot eine zusätzliche Motivation, selbst wenn es sich um einfache Grafiken handelte. Manche Softwarefirmen boten optische Meisterwerke, um sich von der Konkurrenz abzuheben, es sei an die englischen Studios Level 9 Computing und Magnetic Scrolls erinnert.

Die kommerzielle Ära dieser Spiele endete, als Point-&-Click-Adventures ihren Siegeszug antraten. Text/Grafik-Adventures sind heute selten gesehene Ausnahmeerscheinungen, und wenn plötzlich eines auftaucht, bei dem Genre-Fans mit etwas weiter zurückreichendem Gedächtnis sofort Magnetic Scrolls in den Sinn kommt, dann sind Vorfreude und Begeisterung durchaus angebracht.

The Curse of Rabenstein, das im April am Radar auftauchte, überrascht nicht nur durch seine klassische Aufmachung. Das von Stefan Vogt – ihm verdanken wir auch das hochgelobte Textadventure Hibernated (2018) – programmierte Spiel läuft nicht nur auf dem guten alten C64, sondern auf einer Reihe klassischer Systeme: Neben der C64-Fassung gibt Versionen für Plus/4, Sinclair ZX Spectrum, Schneider CPC, MS-DOS, Atari ST und Amiga. Wer keines dieser Geräte sein Eigen nennt und sich nicht mit Emulatoren beschäftigen möchte, kann auch auf eine Version zurückgreifen, die in jedem Browser (mit Javascript) läuft.

The Curse of Rabenstein erinnert optisch tatsächlich stark an die Spiele von Magnetic Scrolls. Der obere Teil des Bildschirms wird von stimmungsvollen Bildern eingenommen, der untere Bereich gehört dem Text. Wie man aus dem Namen schließen kann, ist das Spiel in englischer Sprache gehalten, spielt aber in Deutschland – genauer gesagt im Schwarzwald, und das in einer Zeit, in der man noch mit Pferdekutschen reiste.

Über die Handlung wird vor Spielbeginn nichts verraten, man wird ins Geschehen gestoßen und muss sich dann orientieren. Das ist Teil des Spielerlebnisses, deshalb wird an dieser Stelle auch nicht mehr verraten – außer dass es ein düsteres Spiel mit düsteren Bildern ist, die meisterhaft in Szene gesetzt wurden,

besonders auf den 8-Bit-Computern. Mir persönlich haben von den angespielten Versionen (Browser, C64, Plus/4, Amiga) die Bilder der Plus/4-Fassung am besten gefallen: Der TED-Chip lässt mit seiner größeren Farbpalette in diesem Fall nicht nur den C64 hinter sich, sondern auch sämtliche jüngeren Computer.

Anders als die Spiele von Magnetic Scrolls ist der Parser nicht immer sehr entgegenkommend. Er hört auf Zwei-Wort-Sätze und ist wählerisch, die richtige Idee führt nicht immer sofort zum Erfolg. Das ist aber nicht weiter schlimm, denn der größte Stressfaktor klassischer Adventures fällt weg: Obwohl The Curse of Rabenstein ein Horror-Adventure ist, kann man in diesem Spiel nicht sterben. Das macht es auch überflüssig, ständig Spielstände zu sichern, was besonders auf 8-Bit-Systemen viel Wartezeit spart.

Auch wenn das Spiel nicht allzu groß dimensioniert ist, sollte man nicht damit rechnen, es schnell durchspielen zu können. Die Rätsel sind, soweit das im Test zu beurteilen war, lösbar, aber nicht ohne Mühe. Sackgassen, das verspricht der Autor, gibt es keine.

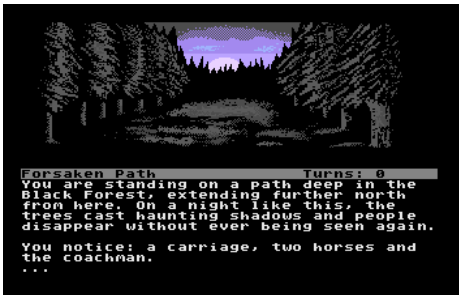
The Curse of Rabenstein gibt es für alle genannten Systeme in einer schön gestalteten Box. Wer sich mit einer rein digitalen Version begnügt, darf das Spiel auf der unten genannten Webseite kostenlos herunterladen oder einen Preis nach eigenem Ermessen festlegen. ■

Links: The Curse of Rabenstein

Seite des Spiels
https://8bitgames.itch.io/rabenstein

Puddle Software
http://puddlesoft.net

Collector's Edition:
https://www.polyplay.xyz/navi.
php?qs=Rabenstein



■ Das erste Bild im Vergleich: C64, Commodore Plus/4, Amiga, Browser

Quellcode einrücken in C64-BASIC V2

Auf den Doppelpunkt gebracht

In vielen modernen Programmiersprachen ist es üblich, dass Quellcode zur besseren Les- und Wartbarkeit eingerückt wird. In Python ist es Pflicht. Durch einen simplen Doppelpunkt erreicht man das Einrücken von Quellcode auch auf dem C64 mit V2-Basic.

Gastbeitrag von Holger Vehrs

Ungewohnt war das Bild, das sich mir beim Anblick eines V2-Basic-Listings mit eingerücktem Quellcode plötzlich bot: Zu sehr hatten sich die Bilder von Listings mit vollgestopften Zeilen, wie es sie seit nunmehr 38 Jahren auf dem C64 gibt, in mein Gedächtnis eingebrannt.

Eher durch Zufall fiel mir kürzlich beim Nutzen des VICE-Emulators ein Verhalten des V2-Basic auf, das mir persönlich bislang völlig unbekannt war: Durch einen simplen Doppelpunkt nach der Zeilennummer lässt sich der darauffolgende Quellcode mit Leerzeichen einrücken. Ganz entgegen meiner Erwartung werden diese Leerzeichen beim erneuten Auflisten nicht ignoriert. Ebenso „überlebt" die eingerückte Formatierung das Speichern und neu Laden.

Sofort begann ich mir vorzustellen, wie wohl ein V2-Basic-Listing der 80er-Jahre damit ausgesehen hätte. Mangels Schleifenbefehle müsste eher nach Bezug eingerückt werden. Der FOR-Befehl ist ja „von Haus aus" mehrzeilig darstellbar, hier ergibt sich eingerückt sofort ein Aha-Effekt.

```
10 :REM ****************************
11 :REM TEST EINGERUECKTER BASIC-CODE
12 :REM      2020 BY H. VEHRS
13 :REM ****************************
14 :
15 :FOR A=1 TO 10
16 :    FOR B=1 TO 10
17 :        PRINT "I LIKE LOTEK64 ";A;B
18 :    NEXT
19 :NEXT
20 :
21 :GOSUB 26
22 :GOSUB 30
23 :END
24 :
25 :REM SUBROUTINE1
26 :    PRINT "TESTMODUL 1 GESTARTET"
27 :RETURN
28 :
29 :REM SUBROUTINE2
30 :    PRINT "TESTMODUL 2 GESTARTET"
31 :RETURN
READY.
```

Noch interessanter wird es beim Versuch, einen IF/THEN/ELSE-Befehl mehrzeilig mit FOR-Schleife im TRUE-Bereich eingerückt abzubilden. Der IF-Befehl ist im V2-Basic nur einzeilig ausgelegt. Auch gibt es kein ELSE. Dies lässt sich dennoch ganz gut simulieren. Man muss dem Ganzen hier natürlich mit (in moderneren Programmiersprachen meist unnötigen oder gar nicht erst existierenden) GOTO-Befehlen auf die Sprünge helfen (denn ein ENDIF gibt es ebenfalls nicht):

```
10 :IF X=1 THEN 12
11 :   GOTO 18
12 :   PRINT "HURRA X IST 1"
13 :   FOR M=1 TO 20
14 :      PRINT "M IST JETZT ";M
15 :   NEXT
16 :   GOTO 21
17 :
18 :   PRINT "--FALSE/ELSE BEREICH--"
19 :   PRINT "X IST LEIDER NICHT 1"
20 :
21 :PRINT "IF/ELSE BEREICH ZU ENDE"
```

Laut Wikipedia sind die möglichen Leerzeichen nach dem Doppelpunkt schon bekannt. Dennoch frage ich mich, ob Commodore sie überhaupt auf dem Schirm hatte. Im Handbuch wird es nicht thematisiert. Es wäre aber auch nicht das erste Mal, dass sich ein Bug in der Commodore-64-Architektur früher oder später als nützliches Feature erweist. ■

Commodore-Treffen Graz $32

Ein Mehrfachjubiläum

Wie mit 8 Bits und 2 Carrys vielerlei runde Anlässe gefeiert und freudig zelebriert wurden – zehn Jahre CTG

von Martinland

Zehn Jahre nach dem ersten Commodore Treffen Graz (CTG) am österreichischen Nationalfeiertag 2010 konnte am 24. Oktober 2020 das CTG$32, somit gleichzeitig das 50. seiner Art, in gewohnt entspannt-gemütlicher Weise stattfinden (wie auch das Treffen im Juni und Ende August das C=-Meeting/Grillen in Wien). Während des üblichen (diesmal faszinierend reibungslosen) Aufbaus ab 16:00 Uhr erschienen bereits die ersten Besucher, lauschten dem C64 beim „Commodore-Café" beziehungsweise stießen auf's Wiedersehen und Kommendes an.
Diesem würdigen Auftakt folgte die Darbietung von LMans „SID Chip Club", währenddessen per „Crudla"-Taxi unsere gleichnamige, jahrzehntelange Spielkameradin beim CTG (sowie in den eigenen vier Wänden) eingeflogen, sodann als Ehrengast willkommen geheißen und sogleich in einer nostalgischen Runde Lotus Esprit Turbo Challenge mit Flexman involviert ward. Anschließend an die ebenso traditionelle Pizza-Bestellung in der nun vollzähligen Runde aus 8 Grazer „Bits" und 2 „Carrys", welche dank Flexman nahtlos aus Kärnten zugeschaltet waren, wurde das Koalamin V2.0 passend zum 100-jährigen Geburtstag des Theremins aus der Taufe gehoben und demonstriert.

Daraufhin erlebten wir erstmalig einen spannenden, da knapp entschiedenen PETSCII-Bewerb und den Crack (!) eines „Bratwurst"-Bildes; den emotionalen Kern jedoch bildete das Anschneiden der CTG/ML-Geburtstagstorte samt einer „C"-Wachskerze vom CTG-Grillen aus den ersten Jahren. Nach der unvermeidlichen Sichtung historischen Bildmaterials ließ eine Lieblingsrunde „Quadtron" für und mit Crudla den Abend allzu kurzweilig ausklingen... ■

■ Crudla und Flexman im Spie(ge)l der Jahrzehnte

Commodore Meeting Wien 2020

Freilufttreffen trotz(te) Corona

Es ist traurig: Durch Covid-19 konnten in den letzten Monaten auch die meisten Veranstaltungen der Retro-Szene nicht stattfinden. Das C=Meeting in Wien, das älteste Treffen dieser Art in Österreich, fand am 29. August 2020 dennoch statt. Möglich wurde das durch die Umwandlung in eine Freiluftveranstaltung.

Statt die Köpfe hängen und die Computer im Keller zu lassen, wurde hin- und hergetüftelt, wie ein Treffen dennoch zu arrangieren sein könnte. Die Teilnehmer waren angehalten, sich bei zu großem Andrang einen Mund-Nasen-Schutz anzulegen und sich für den Fall der Fälle in eine Tracing-Liste einzutragen. Da Indoor-Veranstaltungen einer Beschränkung auf zehn Personen unterlagen, wurde das C=Meeting einfach ins Freie verlegt.

So wurde es trotz aller Einschränkungen wieder ein schönes Erlebnis, 8-Bit-Freunde nicht nur im Rahmen einer Videokonferenz zu treffen. Thomas Dorn, der seit vielen Jahren Organisator und Gastgeber der jährlich stattfindenden Veranstaltung ist, sorgte ab 14 Uhr für zwei große, luftige Zelte, die Schutz vor der Witterung boten. Das stellte sich auch als dringend nötig heraus, denn an diesem durchwachsenen Sommertag wechselten sich Sonnenschein und Regen mehrfach ab, dennoch blieben Besucher und Geräte trocken.

Ein Grill stand ebenso bereit. So wurde auch kulinarisch einiges geboten, damit die Besucher Kraft für Fachsimpelei und Höchstleistungen bei Spieleklassikern tanken konnten. Um 21 Uhr wurden die Zelte wieder abgebaut, bald verließen die letzten Gäste die Kerpengasse. Kurz darauf folgte ein heftiges Gewitter, aber da waren die meisten auf dem Heimweg und die Computer im Trockenen. ■

Fotos: Peter Urban (l.), Thomas Dorn (u.)

Januar 2020

06.01.2020
Nach acht Jahren Entwicklungszeit wurde das Fan-Adventure **Zak McKracken goes looking for Hot Coffee** (in several wrong places) veröffentlicht, ein Nachfolger von Zak McKracken and the Alien Mindbenders sowie ein Prequel von Zak McKracken – Between Time and Space. Das Spiel kann kostenlos heruntergeladen werden (1 GB).

https://ogni-xr21.itch.io/zak-mckracken-goes-looking-for-hot-coffee-in-several-wrong-places

---

Die Macher des Fan-Adventures „Indiana Jones – Raiders of the Seven Cities of Gold“ haben ein neues Mini-Game mit dem Titel „**Indiana Jones and the Relic of the Viking**“ veröffentlicht.
https://www.raidersofthesevencities.com/

07.01.2020
Der Wiener Gaming-Shop **Subotron** sperrt nach 15 Jahren zu.
https://www.derstandard.at/story/2000113000347/wiener-gaming-shop-subotron-sperrt-nach-15-jahren-zu

---

Technische Informationen über den Amiga-Klassiker **Another World**:
http://fabiensanglard.net/another_world_polygons/index.html

14.01.2020
„Es gab nicht nur Atari“ – Mattel **Intellivision**:

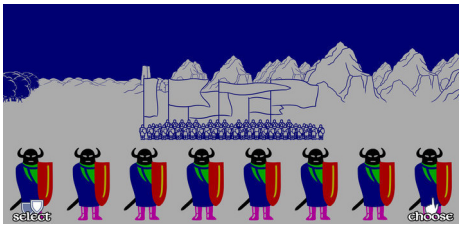
https://blog.hnf.de/es-gab-nicht-nur-atari-mattel-intellivision/

27.01.2020
Katabatia, ein C64-Spiel im Rogue-Stil, ist erschienen:
https://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?p=901373

28.01.2020
ReDoomEd für Mac/Linux/BSD (BETA) – eine Portierung von „DoomEd“, dem Map-Editor von id Software, für NeXTSTEP (1993):
http://twilightedge.com/mac/redoomed/

Februar 2020

03.02.2020
The Lords of Midnight und **Doomdark‘s Revenge** gibt es jetzt kostenlos auf GOG.



https://www.gog.com/news/bzwei_klassiker_ab_jetzt_gratis_auf_gogcom_erhaltlichb

04.02.2020
Nach 20 Jahren ist der „**Madden-Fluch**“ endlich Geschichte.
https://www.derstandard.at/story/2000114150259/nach-20-jahren-ist-der-madden-fluch-endlich-geschichte

---

„Big Brother mit Tastatur“: 20 Jahre **Die Sims**
https://www.heise.de/newsticker/meldung/20-Jahre-Die-Sims-Big-Brother-mit-Tastatur-4652533.html

---

09.02.2020
Von Bodyman 1, ein US-amerikanisches Lernprogramm mit Informationen zur menschlichen Anatomie für den C64, wurde ein Crack mit PAL-Fix veröffentlicht.

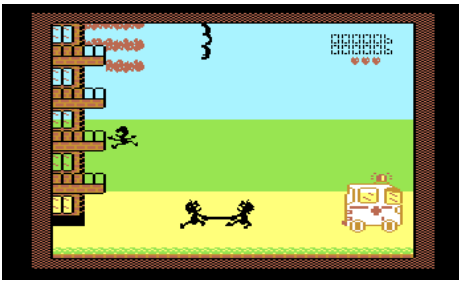
https://www.forum64.de/index.php?thread/98554-bodyman-1-1985-nanosec/

Mit einem Tool kann mit den Originaldisketten die C64-Version von **Ultima V** in ein EasyFlash- oder 1581-Image umgewandelt werden. Damit entfallen die vielen Diskettenwechsel und lange Ladezeiten. Es funktioniert nur mit der nicht kopiergeschützten PAL-Version.
https://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=74029

Relentless 64, eine C64-Konvertierung des CPC-Shoters Relentless aus dem Jahr 2013, kann kostenlos heruntergeladen werden:
https://rgcddev.itch.io/relentless-64

V1541Commander V1.1, ein Tool zum Bearbeiten von 1541-Diskettenimages für Windows:
https://www.forum64.de/index.php?thread/98773-v1541commander-tool-f%C3%BCr-1541-disk-images-d64/

Fire!, eine C64-Konvertierung des Game & Watch-Klassikers aus dem Jahr 1980, wurde mit Trainer und Hiscore-Saver veröffentlicht.



https://csdb.dk/release/?id=187347

22.02.2020
BBC-Artikel über die chinesische Informatikerin **Xia Peisu (1923-2014)**, die 1958 die Entwicklung von Chinas erstem Computer leitete und als „Mutter der Informatik in China“ gefeiert wurde.
https://www.bbc.com/future/article/20200219-xia-peisu-the-computer-pioneer-who-built-modern-china

März 2020

03.03.2020
45 Jahre Homebrew Computer Club, der Club der selbstgestrickten Computer:
https://blog.hnf.de/der-club-der-selbstgestrickten-computer/

Im VHS Vault des Internet Archive wurden bereits über **20.000 digitalisierte VHS-Kassetten** hochgeladen.
https://www.heise.de/newsticker/meldung/

Internet-Archive-Ueber-20-000-digitalisierte-VHS-Kassetten-hochgeladen-4671926.html

---

18.03.2020
The Curse of Rabenstein, ein neues C64-/Plus4-/Spectrum-/Amiga-/ST-/PC-Adventure im Stil der Spiele von Magnetic Scrolls: https://8bitgames.itch.io/rabenstein

---

25.03.2020
Ein Paar für Angestellte angefertigte **Apple-Turnschuhe** aus den frühen 1990er-Jahren wurden um umgerechnet etwa 9.200 Euro versteigert.

https://www.derstandard.at/story/2000116161289/fuer-angestellte-angefertigte-apple-turnschuhe-um-10-000-euro-versteigert

---

Ein **NES-Motherboard** für die Open-Source-Generation:
https://hackaday.com/2020/03/22/a-nes-motherboard-for-the-open-source-generation/

Dem Shooter **Doom Eternal** liegt ein Remake von Doom 64, der exklusiven Nintendo-64-Version, bei. Das Remaster bleibt dem seinerzeit eher ungeliebten Original treu.
https://www.heise.de/newsticker/meldung/Doom-64-Eine-Nacht-im-Shooter-Museum-4689805.html

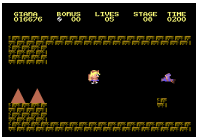
April 2020

05.04.2020
Das an Ultima erinnernde C64-Spiel **Hired Sword 2** ist bei Doublesided Games als Download erhältlich und kostet, je nach Variante, zwischen 9 Euro (Download) und 33 Euro (Box mit Stoff-Karte).

https://doublesidedgames.com/shop/commodore/commodore-64/hired-sword-2/

Ghost Town 64, eine Konvertierung des C16/116/Plus4-Spiels aus dem Jahr 1985, wurde vom Coder kostenlos zum Download bereitgestellt.

https://www.forum64.de/index.php?thread/101200-ghost-town-64/

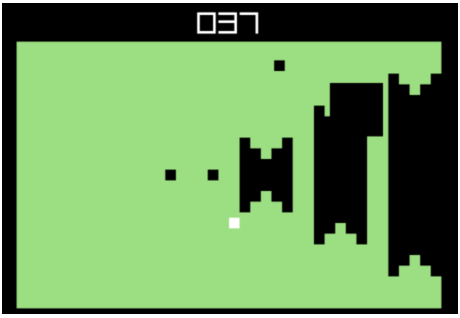


Giana Sisters Junior +2, eine aufgrund ihres geringen Schwierigkeitsgrades entspannende Variation des Klassikers:
https://csdb.dk/release/?id=189511

14.04.2020
Kobo64, ein Retro-Shooter mit von Lightforce inspiriertem Soundtrack und verbesserungsfähiger Scrolling-Routine, wurde veröffentlicht.
https://rgcddev.itch.io/kobo64

15.04.2020
Finnland nimmt die **Demoscene** in der nationalen UNESCO-Liste des immateriellen Kulturerbes auf.
http://demoscene-the-art-of-coding.net/2020/04/15/breakthrough-finland-accepts-demoscene-on-their-national-list-of-intangible-cultural-heritage-of-humanity/

17.04.2020
Das Spiel **Amok** wurde im Rahmen der CSDB C64 Lockdown 2020 Fun Compo veröffentlicht. Es besteht aus Demoeffekten und ist „irgendwie mal etwas ganz anderes".



https://csdb.dk/release/?id=190005

Mai 2020

05.05.2020
Die Geschichte von **Lochkarten** und -streifen:
https://blog.hnf.de/loecher-im-streifen/

Der Quellcode der **Wii- und N64-Konsolen** von Nintendo ist im Netz aufgetaucht.
https://www.heise.de/newsticker/meldung/Nintendo-Leaks-Code-von-Wii-und-N64-im-Netz-aufgetaucht-4714173.html

---

Vor 20 Jahren sorgte der **„I LOVE YOU"-Wurm** weltweit für Angst und Schrecken.
https://www.heise.de/newsticker/meldung/Vor-20-Jahren-Ein-verliebter-Wurm-umrundet-die-Welt-4713566.html

---

Die **Playstation Classic** als Universal-Retrokonsole:
https://www.heise.de/ct/artikel/Playstation-Classic-als-Universal-Retrokonsole-4704916.html

---

06.05.2020
Fans veröffentlichten eine PC-Version des Nintendo-64-Kultspiels **Super Mario 64**.
https://www.derstandard.at/story/2000117296624/fans-veroeffentlichen-pc-version-von-kultspiel-mario-64

Dosbox-Staging 0.75.0 ist eine Entwicklerversion/Fork der Dosbox, die neue Funktionen einführt.
https://dosbox-staging.github.io/v0-75-0/

12.05.2020
Vor 79 Jahren stellte Konrad Zuse seine **Rechenmaschine Z3** vor, die als erster Digitalcomputer gilt. Sie wurde 1943 bei einem Bombenangriff zerstört.
https://www.heise.de/newsticker/meldung/Zahlen-bitte-Z3-Eine-Tonne-Fortschritt-4719212.html

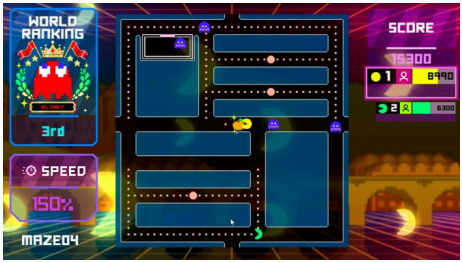
---

Pi-Dentity, ein Spiel für den Sinclair ZX Spectrum, kann kostenlos heruntergeladen werden.

https://fusionretrobooks.com/products/pi-dentity

19.05.2020
Die 100 Auftritte der blinkenden Lichter, oder: die Filmkarriere von **IBM AN/FSQ-7**:
https://www.heise.de/newsticker/meldung/Zahlen-bitte-Die-100-Auftritte-der-blinkenden-Lichter-4723998.html

22.05.2020
Pac-Man feiert seinen 40. Geburtstag mit neuen Spielen.



https://www.heise.de/news/40-Geburtstag-Pac-Man-wird-auf-Twitch-zum-Multiplayer-Spiel-4726559.html
https://www.golem.de/news/twitch-amazon-legt-pac-man-mit-level-editor-und-mehrspieler-neu-auf-2005-148649.html
https://www.derstandard.at/story/2000117642113/pac-man-feiert-seinen-40-geburtstag-mit-neuen-spielen

Nach 30 Jahren spielen noch immer 35 Millionen Windows-Nutzer **Solitaire**.
https://www.golem.de/news/microsoft-solitaer-wird-30-solitaer-stiehlt-seit-30-jahren-mittagspausen-in-bueros-2005-148663.html
https://www.derstandard.at/story/2000117635511/microsoft-solitaire-30-jahre-alt-und-noch-immer-35-millionen

Microsoft legt den Quellcode für **GW-BASIC**-Interpreter aus dem Jahr 1983 offen.
https://www.heise.de/news/Microsoft-legt-Sourcen-fuer-GW-BASIC-Interpreter-offen-4726428.html
https://www.golem.de/news/computer-geschichte-microsoft-veroeffentlicht-gw-basic-quellcode-von-1983-2005-148653.html
https://devblogs.microsoft.com/command-line/microsoft-open-sources-gw-basic/

EA veröffentlich den Quellcode von **Command & Conquer: Remastered Collection**.
https://www.heise.de/news/EA-veroeffentlich-den-Quellcode-der-Command-Conquer-Remastered-Collection-4726262.html

24.05.2020
KC compact, der letzte Heimcomputer der DDR:

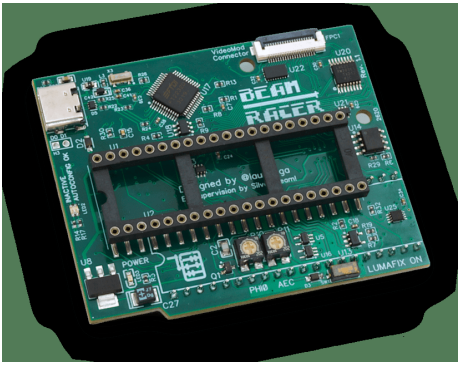
https://www.heise.de/news/KC-compact-Der-letzte-Heimcomputer-der-DDR-4727438.html

1581replica, Gotek1581, 1581-PC-Drive-Adapter:
https://www.forum64.de/index.php?thread/102472-1581replica-gotek1581-1581-pc-drive-adapter/&pageNo=1

1351 Adapter-Platine:
https://www.forum64.de/index.php?thread/102536-1351-adapter-platine/

Commodore 64, „The C64“ Maxi und C64Pi im Vergleich (Video):
https://youtu.be/7ROK3L04oH

26.05.2020
BeamRacer, eine neue Erweiterungskarte für den C64, kann für 149 Euro bestellt werden.



https://beamracer.net/site/

26.05.2020
350 Jahre **Dualsystem**
https://blog.hnf.de/350-jahre-dualsystem/

Juni 2020

01.06.2020
40 Jahre **ARD Text**:
http://www.tagesschau.de/multimedia/bilder/teletext-geburtstag-101.html
https://www.heise.de/news/40-Jahre-Videotext-Fakten-nichts-als-Fakten-4770509.html

---

02.06.2020
Vor 20 Jahren ebnete die Absage der CeBIT Home 2000 der **Games Convention** den Weg.
https://www.heise.de/news/Vor-20-Jahren-Die-Absage-der-CeBIT-Home-2000-ebnet-den-Weg-zur-Games-Convention-4770549.html

---

PowerPC Solaris auf einem RS/6000:
https://virtuallyfun.com/wordpress/2020/05/28/powerpc-solaris-on-the-rs-6000/

08.06.2020
Das verloren geglaubte Spiel **Sim Refinery** von Maxis aus dem Jahr 1992 ist wieder aufgetaucht.
https://www.golem.de/news/simrefinery-verlorenes-sim-spiel-von-maxis-wieder-aufgetaucht-2006-148944.html

---

16.06.2020
Der **Windows Explorer** im Wandel der Zeit:
https://gekk.info/articles/explorer.html

Erinnerungen an **Windows 2000**, Microsofts vergessenes Meisterwerk:

https://www.howtogeek.com/676095/remembering-windows-2000-microsofts-forgotten-masterpiece/

25.06.2020
The Last Amazon Trilogy, eine Sammlung von SEUCK-Spielen für den C64, kann kostenlos heruntergeladen werden.
https://psytronik.itch.io/amazon

Unix: „Ein Betriebssystem in 8 KByte“
https://www.golem.de/news/unix-wird-50-die-wilde-jugend-von-unix-2006-149027.html

---

Ein **Computer nach Vorschrift**:
https://blog.hnf.de/ein-computer-nach-vorschrift/

Juli 2020

01.07.2020
Wie schlägt sich die **Playstation Classic** als unvierselle Retro-Konsole im Vergleich mit einem **Raspberry Pi 4**?
https://www.techstage.de/ratgeber/Retro-Gaming-Playstation-Classic-oder-Rasperry-4-4799961.html

---

Vor 50 Jahren eröffnete das Forschungszentrum **Xerox PARC**.
https://www.heise.de/news/Vor-50-Jahren-Xerox-eroeffnet-das-Forschungszentrum-PARC-4800890.html
https://blog.hnf.de/happy-birthday-xerox-parc/

13.07.2020
Ein originalverpacktes Exemplar von **Super Mario Bros.** wurde für umgerechnet etwa 98.000 Euro versteigert.
https://www.heise.de/news/Super-Mario-Bros-Videospiel-fuer-Rekordsumme-versteigert-4841624.html

---

LEGO 71374 Nintendo Entertainment System: Die Konsole wurde als exklusives Set veröffentlicht.
https://www.stonewars.de/news/lego-71374-nintendo-entertainment-system-offiziell-vorgestellt/

14.07.2020
Das verschollene C64-Version von **Joust** von Atarisoft aus dem Jahr 1984 wurde gefunden und über GTW64 veröffentlicht.
https://www.gamesthatwerent.com/gtw64/joust/
https://csdb.dk/release/?id=193486

31.07.2020
Eine Reise durch vier Jahrzehnte Videospiel-**Cheats**:
https://www.heise.de/tests/Von-XYZZY-bis-IDKFA-Eine-Reise-durch-vier-Jahrzehnte-Videospiel-Cheats-4857939.html

---

Beyond a Steel Sky, der Nachfolger von Beneath a Steel Sky, wurde auf Steam veröffentlicht.
https://store.steampowered.com/app/1146310/Beyond_a_Steel_Sky/

August 2020

01.08.2020
Mit Outwars, The Immortal, Super 3-D Noah's Ark, Pushover, Daemonsgate, Summer & Winter: Olympic Challenge sind einige **Spieleklassiker** wieder auf Gog.com erhältlich.
https://www.gog.com/news/b7_spieleklassiker_fur_machtig_spass_am_pcb

---

15.08.2020
Das Projekt „**Portable Commodore 64**" macht Fortschritte.
https://www.artstation.com/blockmind/blog/Dyp3/portable-commodore-64-some-progress

---

Das katzenlastige Puzzlespiel **Boxymoxy** kann im C64-Cartridge-Format kostenlos oder für einen selbst bestimmbaren Preis heruntergeladen werden. Die Box ist bereits ausverkauft.

https://brokenbytes.itch.io/boxymoxy

24.08.2020
Vor 25 Jahren sorgte **Windows 95** für einen PC-Boom.

https://www.heise.de/news/Start-Me-Up-Windows-95-loeste-vor-25-Jahren-den-PC-Boom-aus-4875101.html

---

31.08.2020
Für das in Lotek64 #60 vorgestellte Adventure **METHODIST** wurde eine Komplettlösung veröffentlicht:
https://www.forum64.de/index.php?thread/96266-methodist-l%C3%B6sungsweg/&pageNo=6

September 2020

04.09.2020
Vor 25 Jahren war **eBay** Pionier der Online-Handelsplattformen.
https://www.heise.de/newsticker/meldung/25-Jahre-eBay-Handelsplattform-mit-leichten-Gebrauchsspuren-4884377.html

---

„**ZX Spectrum Next Issue 2**“ sammelte auf Kickstarter mehr als 1,8 Mio. GBP für einen vollständig mit den Modellen Spectrum 48, 128, +2, +3 und auch einigen Klonen kompatiblen Computer.
https://www.heise.de/news/Sinclair-ZX-Spectrum-als-Kickstarter-Projekt-4883876.html

---

06.09.2020
Die **Turrican Collectors Edition** erscheint zum 30. Geburtstags des legendären Shooters für Nintendo Switch und PS4, die Preise reichen von 35 bis 200 Euro.
https://www.eurogamer.de/articles/turrican-rueckkehr-30-geburtstag-nicht-guenstig-news

---

07.09.2020
Der Programmierer Foone hat einen **Schwangerschaftstest** modifiziert, um darauf Doom zu spielen.
https://mashable.com/article/pregnancy-test-doom/

14.09.2020
Erstmals seit den 80er-Jahren wurde in den USA mit **Schallplatten** ein höherer Umsatz erzielt als mit CDs.
https://www.golem.de/news/usa-erstmals-seit-den-80ern-mehr-umsaetze-mit-platten-als-mit-cds-2009-150843.html
https://www.derstandard.at/story/2000119983185/schallplatten-ueberholen-cds-erstmals-seit-den-1980ern

---

20 Jahre Microsoft **Windows ME** – ein Unfall der Geschichte:
https://www.heise.de/news/20-Jahre-Microsoft-Windows-ME-ein-Unfall-der-Geschichte-4892729.html

---

Auf GOG sind weitere Spieleklassiker erschienen, unter anderem die **Les-Manley-Reihe**:
https://www.gog.com/news/berlebe_unvergessliche_reisen_mit_diesen_7_neu_veroffentlichten_spieleklassikernb

---

Von **Jay Miner** wurde eine seltene Audio-Aufnahme aus dem Jahr 1990 gefunden.
https://www.youtube.com/watch?v=n-MqC35aWrQ
https://www.forum64.de/index.php?thread/106246-seltene-audio-aufnahme-von-jay-miner-gefunden/

Fallen, ein von Rogue inspiriertes C64-Spiel in BASIC:

https://zapakitul.itch.io/fallen-a-basic-roguelike-for-the-c64

Neues, kostenloses C64-Spiel: In **Freaky Fish DX** schlüpft man in die Rolle eines Fisches, der es mit einem Dynamit-Angler aufnehmen muss.

https://designchaos.itch.io/freaky-fish-dx

Planet Balls, ein kostenloses Puzzle-Spiel für den C64:

https://agpx.itch.io/planet-balls

Das C64-RPG **The Lord of Dragonspire** ist für ca. 4,50 Euro bei Psytronik erhältlich.

https://psytronik.itch.io/dragonspire

27.09.2020
Die neue Version 2.2.0 von **ScummVM** unterstützt weitere Spiele, darunter Eye of the Beholder (Sega-CD-Version), Police Quest: SWAT und die Ultima-Teile IV, VI und VIII.
https://www.scummvm.org/news/20200927/

29.09.2020
Am 29. September 1995 erschien die Playstation auf dem europäischen Markt.
https://www1.wdr.de/stichtag/stichtag-playstation-europa-100.html
https://www.heise.de/hintergrund/Zahlen-bitte-102-49-Millionen-Mal-Playstation-Geburt-einer-Konsolendynastie-4914017.html

Oktober 2020

01.10.2020
Vor 30 Jahren stieg der am 1. Oktober 1990 aus der Fusion der Nixdorf Computer AG und der Siemens-Datentechniksparte neu entstandene Konzern **Siemens Nixdorf** Informationssysteme zum Marktführer in Europa auf.
https://www.heise.de/news/Vor-30-Jahren-Siemens-Nixdorf-Informationssysteme-wird-Nr-1-in-Europa-4917677.html
https://blog.hnf.de/unterm-strich-ist-alles-gut/

12.10.2020
Eine Nachlese zum **Vintage Computing Festival 2020**:
https://www.heise.de/news/Vintage-Computing-Festival-2020-Fachsimpeln-in-Zeiten-des-Social-Distancing-4926641.html
https://media.ccc.de/c/vcfb20

13.10.2020
Retro Games plant einen **Amiga-500**-Nachbau:
https://www.golem.de/news/heimcomputer-retro-games-plant-amiga-500-nachbau-2010-151474.html

Myretrocomputer bietet **PC-Gehäuse** in Form eines C64 und eines VC-20 an. Die Gehäuse kosten etwa 210 Euro plus Versandkosten aus Großbritannien.
https://myretrocomputer.com/

24.10.2020
Bratwurst2+: Auf dem Grazer Commodore-Treffen $32 wurde als Weltpremiere ein Instant-Crack eines PETSCII-Bildes veröffentlicht, ein „Trainer" ist inkludiert.
https://csdb.dk/event/?id=3000

27.10.2020
Solitär, Minesweeper, Hearts, die ersten Games-Klassiker der Windows-Ära:
https://www.derstandard.at/story/2000121213173/solitaer-minesweeper-hearts-die-ersten-games-klassiker-der-windows-aera

---

Game Gear Micro: Sega belebt Retro-Konsole im Miniaturformat wieder.

https://www.derstandard.at/story/2000121065479/game-gear-micro-sega-belebt-retro-konsole-im-miniatur-format

---

20 Jahre **USB-Sticks**:
https://www.heise.de/hintergrund/Der-Speicher-fuer-die-Hosentasche-20-Jahre-USB-Sticks-4934047.html

---

Komplettausfall des **Arpanet**, ein Lehrstück von 240 Minuten:
https://www.heise.de/news/Zahlen-bitte-Komplettausfall-des-Arpanet-ein-Lehrstueck-von-240-Minuten-4939959.html

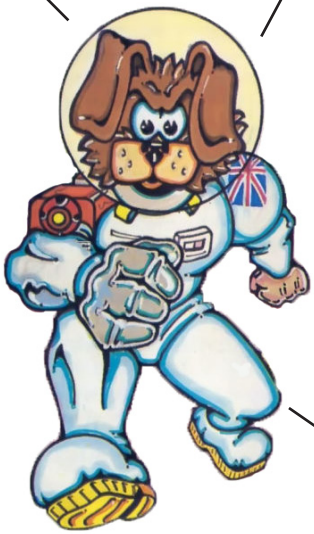
Versionscheck (Stand: 01.12.2020)

Name	Version	Emuliert	Webseite
WinUAE	4.4.0	Amiga	http://www.winuae.net
VICE	3.4	C64, C128, Plus/4, PET, C64DTV	http://vice-emu.sourceforge.net
CCS64	V3.9.2	C64	http://www.ccs64.com
Hoxs64	v1.1.0.5	C64	http://www.hoxs64.net
Emu64	5.0.18	C64	http://www.emu64.de
Frodo	4.1b	C64	http://frodo.cebix.net
MAME/MESS	0.226	Automaten und Heimcomputer	http://mamedev.org
Z64K	1.0	C64, C128, VIC20, Atari2600	http://www.z64k.com
Yape	1.1.7	Plus/4	http://yape.homeserver.hu
ScummVM	2.2.0	Div. Adventures	http://www.scummvm.org
DOSBox	0.74 -3	MS-DOS	http://www.dosbox.com
Boxer	1.4.0	MS-DOS (unter Mac OS X)	http://boxerapp.com

Captain Pawstrong

von Georg Fuchs

Captain Rover Pawstrong ist ein Hund in einem Raumanzug, der auf dem Mond eines fernen Planeten 20 Griffins durch zielsichere Sprünge fangen muss. Griffins sind große, wohlschmeckende und pfeilschnelle Hühner. Ist diese Aufgabe erledigt, müssen weitere Griffins in einem nicht ganz einfachen Finale mit einem Katapult getroffen werden. Soviel zum Spielablauf, natürlich gibt es auch eine Geschichte dahinter, an die sich niemand erinnern kann. Der Reiz von Star Paws liegt im rasanten Scrolling, der mitreißenden Musik und der makellosen Aufmachung dieses einfachen, aber äußerst unterhaltsamen Actionspiels.



Der legendäre Spectrum-Coder Matthew Smith, bekannt für die Klassiker Manic Miner und Jet Set Willy, plante nach längerer Schaffenspause ein Road-Runner-Spiel für den Sinclair ZX Spectrum, bekam aber keine Lizenz dafür. Aus den Charakteren Road Runner und Wile E. Coyote wurden Rover Pawstrong und die Griffins, das Spiel sollte als Attack of the Mutant Zombie Flesh Eating Chickens From Mars (kurz: AOTMZFECFM) veröffentlicht werden. Smith verlor aber das Interesse an diesem Projekt, so wurde es im Juli 1987 von anderen Programmierern fertiggestellt und unter dem Namen Star Paws – zuerst auf dem C64 – veröffentlicht.

Titel: Star Paws (1987)
Genre: Action
Plattformen: Commodore 64, Sinclair ZX Spectrum, Amstrad CPC

Technisch bietet Star Paws in der C64-Originalfassung einiges. Die cartoonhafte Grafik und das ruckelfreie, superschnelle Parallax-Scrolling wurden von einem Team umgesetzt, dessen Mitglieder auch an Dragon's Lair, Dragon's Lair II, Rastan, Platoon, Target Renegade, Terminator 2, Arkanoid 2 und anderen mehr oder weniger prominenten Titeln beteiligt waren. Für den Soundtrack sorgte kein Geringerer als Rob Hubbard, der sich allerdings von dieser Komposition distanziert und sie „basically junk", also „im Prinzip Müll", nennt. Der Soundtrack sei für den Atari ST geschrieben worden, beim Komponieren sei er uninspiriert und müde gewesen. Das hört man dem SID-Stück allerdings nicht an, die Melodie passt perfekt zum rasanten Spielverlauf und ist, wie man es von Rob Hubbard erwartet, mit viel Liebe zum Detail umgesetzt.